

JOC FULL SAM & MAX: SEASON ONE

LEVEL



MAFIA II



Octobre 2010

Prêt 14,99 lei



5948490250039 01010

FOTO-VIDEO
fotomori chip.ro DIGITAL

organizează

Workshop de fotografie

Misterele Căminii Sighișoara

25/26 - 28 noiembrie 2010

Subiectele abordate vor fi diverse și vor cuprinde detalierea modalităților de fotografiere a arhitecturii unui vechi oraș, atât în timpul zilei cât și noaptea.

Noțiunile teoretice discutate la curs își vor găsi materializarea, vom căuta să imortalizăm personalitatea locului, iar pentru aceasta vom face un tur îndelungat prin cetate.

Pentru mai multe detalii, accesați
www.chip.ro/workshop

Pentru orice alte informații, vă stăm la dispoziție pe e-mail, marketing@3dmc.ro, sau la numărul de telefon 0722 523 135, Leonte Mărginean.

Parteneri media:



Vrei mai mult decât o simplă poză?
Vrei FOTOGRAFIE?

Citește FOTO-VIDEO digital!

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Catalina Lazar (cchl@3dmc.ro)

Redactor-coordonator:
Mirela Dumitru (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Dolan (dolAN) (dolAN@level.ro)
Bogdan Amiliteasa (BogdanS)
(bogdanS@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licheropol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Dutica (locke@level.ro)
Paul Podicarp, Marin Nicolae
Dan Dărie (jack@level.ro)
Laura Bulanca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Gratifică şi DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristina Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nici Anghel (nicu.angel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda Zrt., Veszprem, Ungaria.

BRAT este membru fondator al
Bucurului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

Publicaţiile cu beneficiul de rezultate de audienţă
confermă Studiul Naţional de Audienţă. Conform
criteriilor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), "PRIVILEGI" are 81.000 cititori/zi.

În perioada lunare - mai 2009, revista LEVEL a
înregistrat o medie a vârstărilor de 12,986
exemplare/zi.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Asus	7
A-Data	13
Best Distribution	63
D-Link	21
Genesys	59
Orange	100

ÎN AL 13-LEA CER

Nu sunt genul festiv. În general, aniversările de orice fel îmi deşteaptă supraconductibilitatea, atât de spre zero grade Kelvin mă lasă. Aşa că, atunci când KIMO a venit la mine şi mi-a spus, bă, LEVEL a împlinit 13 ani, eşti cel mai vechi de pe aici, bagă un editorial pe tema asta?, m-am simţit extrem de incomfortabil. Tema mi se părea inconsistentă, neatractivă şi chiar uşor enervantă. I-am răspuns cu sinceritate: „bă, eu chestii de-astea cu veselii aniversare cu eventuală tentă corporativă, tonică - că ce bine e, uoaie ce mişto ne merge, hăhă, au trecut X ani, un paragraf pentru gădilat cititorii şi altul cu şampanie, bucurii, bilanţuri pozitive şi previziuni optimiste - pot să bag, da' numai în curul celui care a venit cu ideea asta". După care i-am atras atenţia că sunt proaspăt ieşit din trei Penumbre şi o Amnesia, executate într-o săptămână, ceea ce m-a lăsat negru de fericire şi deprimat la extrem. În acest punct al conversaţiei cu nea KIMO, sinucigaşul din mintea mea tocmai a căzut la pace cu baba certărească ce ocupa cealaltă emisferă cerebrală şi amândoi au plecat la o băuete, pe undeva prin lobul occipital, unde am o cărciumă infectă de cartier în care se face o ciorbă de fasole bestială cu un ardei iute pe lângă, lăsându-mă astfel de capul meu (sic!). Fapt pentru care am hotărât că mă pot apuca de treabă, dar că nu pot produce altceva decât o foarte realistă exprimare pe tema subiectului: 13 ani de LEVEL.

În care am văzut murind toată concurenţa noastră, în anul ce a trecut chiar Xtrem PC succumbând mai mult sau mai puţin aşteptat. Să dea dracu' dacă mă bucur pe chestia asta. Cea mai importantă condiţie pentru propria supravieţuire mi se pare existenţa concurenţei. Când aceasta dispăre în asemenea hal, unii după alţii, asta este un semn atât de rău despre piaţă încât sună a prohod şi pentru ultimul rămas.

Şi nu doar asta mă nemulţumeşte, ci chiar lipsa unor alternative, care să creeze agitaţie, să tulbure apele, să ducă la deşteptarea de noi energii, din polemici şi comparaţii frustrate. Noi, românii, suntem foarte buni să ne radăm unii pe alţii. Daţi-mi alte reviste, cu alţi redactori şi alte puncte de vedere în ale jocurilor, să ne înjurăm pe forumuri pentru o idee, pentru un concept, să ne cărăm pumni de argumente pe marginea unei opinii. Un poet nu poate să rabde un alt poet - cu cine să ne mai rostogolim pe nisipul arenelor de părelor concurente, înclăştai, like there is no sequel? Singurăţătatea asta de LEVEL 13 mă înfoară.

Vorbind despre ură, păi aveam până acum chiar la noi în ogrădă un individ pe care îl urăsc visce-

ral pentru că e din tabăra celor care susţin - şi pe bună dreptate - că scriu articole prea lungi şi plicticoase. Acest adevăr mă doare, dar doar simt şi eu că sunt neprofesionist. Un bun meseriaş ar transmite de două ori mai multe idei şi informaţii în jumătate de spaţiu editorial. Alas, ci eu într-o ucenicie necurmată că mă zbat... E bine, este vorba despre Jack The Ripper, care se pare că nu mai poate băga articole în LEVEL dintr-un motiv pe care îl explică cel mai bine el însuşi pe forumul nostru, citez:

„ar fi cazul să lămuresc dilema unora dintre voi referitor la dispariţia bruscă a rubricii de minigames: Jack The Ripper nu mai scrie rubrica din cauza unor idioţi congenitali de tipul şeiţan, boc, flor, vlădescu şi compania, da, mă refer la mizeria cu declaratul lunar de venituri.” Nu poţi să nu-l urăşti pe individul ăsta, pe care, ros de o invidie imensă, îl ctesc din scoarţă-n scoarţă de când îl ştiu, cu articolele, dar şi cu haiosul său blog www.navalitorial.ro, plin de adevăruri misogine la care partea mea feminină aderă necondiţionat. Şi acum să nu mai scrie în LEVEL? LEVEL 13 sux.

Dar nu este vorba numai de Jack. Am aflat zilele astea că nici Lara nu prea mai are cum să dea cu subsemnatul la noi în revistă, pentru că e preocupată cu a nu fi în România. Deşi îi doresc să aibă suficient de lucru (şi de câştigat) în lumea mai civilizată, sunt perfect conştient că asta înseamnă că ne va lipsi foarte mult aici, între coştele astea de LEVEL LEVEL 13.

Măcar, până la găsierea unei slujbe pe măsură, Locke, omul Larei, încă are timp să fie prezent în forţă printre noi. Însă, paradoxal, ceea ce îi doresc şi lui - adică un job mişto acolo - va face ca el să nu mai poată fi prea mult aici, din cele străinate-turi.

Dar, ştiţi ce? Eu cred că ei au făcut exact ceea ce trebuie să faceţi şi voi, cât mai apucaţi să aveţi vârstă şi energia necesare. Trebuie să plecaţi cât mai mulţi şi cât mai repede, să trageţi ţara de sub clica ei conducătoare şi să o duceţi hăt, cât mai departe în lume, unde cururile mari şi nesimţite îngrăşate de comisoane de 1000% nu se mai pot aşterne grele peste ea, sărmana. Facem noi cumva să vă trimitem abonamente acolo, unde poate mai aveţi un viitor.

BTW, să nu uitaţi să mă invitaţi la vila voastră din Toscana, dacă are şi piscină - vă degust din vin şi fac nişte spaghete geniale, lui cioLAN îi plac mult, pe ăsta să nu-l cheamaţi şi va lasă fără vin şi e mai simpatic decât mine.

Care aici rămân, LEVEL 13, precum un vierme ce se-nvrăte fără istov, mulţumire sau speranţă, în cadavru numit România.

■ Marius Ghinea

KIMO

1. World of Tanks
2. Amnesia: The Dark Descent
3. H.A.W.X. 2



Konic

1. Spider-Man: Shattered Dimensions
2. H.A.W.X. 2
3. Mafia II



ciOLAN

1. Amnesia: The Dark Descent
2. Worms Reloaded
3. Mafia II



Marius Ghinea

1. Amnesia: The Dark Descent
2. Mafia II
3. H.A.W.X. 2



Caleb

1. Amnesia: The Dark Descent
2. Mafia II
3. World of Tanks



BogdanS

1. PlayStation Move
2. Garmin Nuvi 3760T
3. Logitech G510



SAM & MAX

SEASON ONE

Dulul Sam și iepuroiul psihopat Max sunt două figuri deja legendare, care și-au făcut apariția în peisaj acum două decenii în benzile desenate create de Steve Purcell și fratele său. A urmat un serial de animație, iar în '95 cei doi nihiliști și-au făcut debutul ca personaje de joc PC în ograda celor de la Lucas Arts și sub stricta supraveghere a acesuiași Steve Purcell. Un adventure absolut genial, dar urmărit de cel mai crunt ghinion, Sam and Max Hit the Road (împreună cu fanii lui) a trebuit să aștepte aproape treisprezece ani pentru a primi un sequel.

Pentru cei mai tineri, care au crescut cu CS-ul sub pernă, Sam and Max: Season One este un adventure bătrânesc, livrat în șase episoade, de cea mai înaltă clasă. Deci veți avea de „suportat” o grămadă de vorbărie și, în consecință, va trebui să vă lăsați degetele să se odihnească și să puneți la treabă acea parte a creierului pe care o folosiți doar în perioada tezelor. Încă o dată, ca „avertisment”, Sam and Max apelează exclusiv la rețeta creată și deslăvșită într-o perioadă când quest-ul era quest, iar acțiunea, acțiune, și genurile nu se împerecheau între ele ca animalele pe câmp. O veritabilă călătorie în timp, un „point and click” de zile mari, pur și nevinovat, exact cum

se făceau ele acum cincisprezece ani.

Dacă v-ați uns din timp roțile cu ulei de Monkey Island, Day of the Tentacle și Sam and Max Hit the Road, cele șase episoade vi se vor părea floare la ureche. Oricine a supraviețuit într-o lume în care un câine putea fi băgat în buzunar, iar o maimuță putea fi folosită pe post de nivelă se va simți ca acasă în lumea suprarealistă a duoului nihilist. Asta nu înseamnă că logica lipsește cu desăvârșire, ci doar că a fost „adaptată” puțin la peisaj. Ascultați cu atenție dialogurile (dacă nu pentru indicii, măcar pentru umorul crâncen), amintiți-vă că și vă aflați într-o lume de desen animat, iar când lucrurile par să stagneze, întrebați-vă ce ar face Bugs Bunny în locul vostru. Dacă v-ați luat aceste măsuri de precauție, Sam and Max va fi o adevărată plimbărică în parc, mai ales că „vânătoarea de pixeli”, care de obicei nu prea poate fi evitată, este practic inexistentă.

Prin intermediul

lui Sam and Max, Telltale Games ne-a oferit pe tavă o porție consistentă de trecut. Știți voi, trecutul ăla delicios pe care-l tot pomeniți pe forumuri, total opus prezentului înrobuit de file identice



și jocuri fără substanță (excepție făcând excepțiile, of course). Într-o perioadă în care toată lumea se chinuie să fie pe placul tuturor și, dacă mai e timp, să și ofere un produs „cvlt”, cei de la Telltales au făcut un cadou neașteptat „questurilor” ahtiați după Sam and Max, Monkey Island, Simon the Sorcerer sau Day of the Tentacle, și au ieșit la înaintare cu un joc care în anul 2006 are curaj să miroasă a '90. Îmi permit o giumiță răsuflată și vă spun că nu m-am mai entuziasmat atât de tare în fața unei „antichități” de la toxiinfecția alimentară din '98, când am descoperit o ciocolată Pltic expirată de 10 ani. Redevenind serios, m-am simțit ca un Guybrush proaspăt ieșit din buturugă (maniaci o să mă înțeleagă, ceilalți nu mă meritați) în anul 1995.



08 ȘTIRI

PREVIEW

- 14 CALL OF DUTY: BLACK OPS
- 18 F.3.A.R.
- 22 BIOSHOCK: INFINITE

HANDS-ON

- 24 WORLD OF TANKS

REVIEW

- 32 MAFIA II
- 40 AMNESIA: THE DARK DESCENT
- 46 SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS
- 50 H.A.W.X. 2
- 52 WORMS RELOADED
- 54 KANE & LYNNCH 2: DOG DAYS
- 56 SHIP SIMULATOR EXTREMES
- 60 SIN & PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES

INDIE

- 64 MINECRAFT

FREE2PLAY

- 66 BATTLE OF THE IMMORTALS

RETRO

- 68 EXOLON

SPECIAL

- 70 LEVEL 13 ANI

HARDWARE

- 84 GADGETURI
- 88 TEST COMPARATIV - ACCELEREAZĂ SPRE POLE POSITION
- 90 TESTE

LIFESTYLE

- 94 NEMIRA - REGII NISIPULUI
- 94 FILM - MACHETE
- 95 WWW.

Demo

Amnesia: The Dark Descent / FIFA 11 / PES 2010 / House MD / Tasty Planet 2

MODs

Nehrim: At Fate's Edge (The Elder Scrolls IV: Oblivion) / Nightmare House 2 (Half-Life 2) / Overwatch (Half-Life 2) / Tactical Espionage Action (Half-Life)

Media Filme

Alice: Madness Returns / Assassin's Creed: Brotherhood / Asura's Wrath / DMC / Enslaved / Final Fantasy IV Online / HALO: Reach / The Haunted: Hell's Reach / Little Big Planet 2 / Marvel vs. Capcom / Medal of Honor / World of Tanks

Imagini

Call of Duty: Black Ops

Wallpaper

Guild Wars 2 / Shank

Screensaver

Mafia II

Drivere

ATI Catalyst 10.9 / NVIDIA ForceWare 258.96

Patch

ARMA 2: Operation Arrowhead v1.54

Antivirus

AVG Free Edition 9.0.851a3009

Freeware

7-Zip 4.65 / ATI TrayTools 1.6.9.1464 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24C / Totally Free Burner 5.0

Shareware

DAEMON Tools Lite 4.35.5

EXTRA

Equilíbrio (Joc complet) / Open TTD (Joc complet) / Truck Racing by Renault Trucks 0.2.7.6 (Joc complet) / LEVEL DVD Finder

AMNESIA: THE DARK DESCENT

De la creatorii seriei Penumbra vine o aventură de excepție care ne-a cam înghețat sângele-n vene. Atât de mult încât nu o recomandăm cardiacilor, mai ales după miezul nopții.



DEMO

NEHRIM: AT FATE'S EDGE

Mod superb pentru The Elder Scrolls IV: Oblivion, ce schimbă radical experiența de joc, îmbunătățind-o pe rețeta Gothic.



MOD

FIFA 11

La an nou, un FIFA și mai nou. De data aceasta, versiunea pentru PC este identică cu cea de console din toate punctele de vedere, așadar, e la fel de bună. A se folosi cu controller.



DEMO

NIGHTMARE HOUSE 2

Venii de lașiți coșmarului într-un mod pentru Half-Life 2 care promite să ne țină ca pe acei



MOD

PES 2010

Răspunsul celor de la Konami nu s-a lăsat mult așteptat, motiv pentru care vă invităm să experimentați rețeta fotbalistică japoneză, ce încearcă să răstoarne supremăția pe care o deține momentan EA cu FIFA.



DEMO

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

Un mod cu aromă de Metal Gear Solid pentru jocul Half-Life. Primul



MOD

EXTRA



TRUCK RACING BY RENAULT TRUCKS 0.2.7.6 (JOC COMPLET)

Mai multe trasee, mai multe camioane nervoase și posibilitatea de a-l juca online. Renault Trucks ne pune pe tavă lumea „greilor”.

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorilor de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acestuia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar. Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender Is 2010 (furnizat de BitDefender).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorilor de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

Accelează într-o nouă dimensiune

Noul monitor 3D Full HD ASUS VG236 oferă o experiență 3D fără precedent, cu imagini fără ghosting, grație tehnologiei Trace Free II Technology.

Când ești pe ultima sută de metri și acțiunea se intensifică accelerează cu monitorul ASUS VG236 3D cu NVIDIA 3D Vision. Acesta te va ține înaintea competiției, creând un nou nivel de imersiune, într-o lume tridimensională, unde imaginile vibrante nu sacadează, iar culorile sunt mai vii datorită ecranului glossy de 23 de inch cu rezoluție Full HD de 1080p. Tehnologia 3D a ajuns la o maturitate deplină, iar acum ai la dispoziție peste 400 de titluri de jocuri compatibile cu tehnologia NVIDIA 3D Vision.

Tehnologia Trace Free II garantează imagini clare, fără sacadări, datorită ratei de reîmprospătare a ecranului de 120Hz și a timpului de răspuns al matricei LCD de doar 2ms (GTG). Mai mult decât atât, modelul VG236 are un ecran glossy care iese imediat în evidență, datorită tehnologiei Color Shine și a luminozității de 400 nits.

Conectivitatea și ergonomia monitorului 3D se ridică și ele la nivelul performanțelor: conexiunile de tip dual DVI, HDMI și component îl fac compatibil cu orice player Blu-ray sau consolă de joc, iar faptul că poziția monitorului poate fi ajustată pe verticală îl recomandă în orice situație, indiferent de tipul mobilierului folosit.

Experimentează viteza și lasă-te stimulat de o altă dimensiune, cu monitorul VG236 3D.

ASUS MONITOR
VG236

Monitorul ASUS VG236 3D

- 23" Full HD 1080p
- NVIDIA 3D Vision™-ready
- Rată de refresh 120Hz
- Timp de răspuns 2ms (GTG)
- Tehnologie Color Shine
- Rotire la 150-grade / ajustare pe verticală cu până la 100mm
- Dual-link DVI / HDMI / Intrări component

1. Pentru ca întregul sistemul NVIDIA 3D Vision™ să funcționeze corect, vă rugăm vizitați <http://www.nvidia.com/object/3d-vision-requirements.html>

2. Pentru o listă a jocurilor suportate, vă rugăm vizitați <http://www.nvidia.com/object/3d-vision-3d-games.html>

* Kite-ul NVIDIA 3D Vision™ este disponibil numai cu modelele selectate. Vă rugăm să verificați detaliile exacte ale ofertei la decizia dvs.





ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD AMÂNAT PENTRU PC

Inițial, Ubisoft a promis că la data de 18 noiembrie va lansa simultan cele trei variante ale jocului (PC, PS3, Xbox 360), dar acum se pare că producătorii s-au răzgândit în ceea ce privește versiunea de PC, așa că au amânato-o până în 2011. Motivele le cunosc doar ei, deoarece au refuzat să ofere detalii. Până atunci, dacă aveți posibilitatea de a pune mâna pe un PS3, puteți încerca beta-ul de multiplayer ce va începe în data de 4 octombrie.

DAWN OF WAR II: RETRIBUTION FĂRĂ GFWL



După ce Bethesda a renunțat (Fallout New Vegas va folosi doar Steamworks) fără prea mari regretate la Games for Windows Live, vine și rândul lui THQ să-i dea bloatware-ului ce-i al bloatware-ului. Adică un bine meritat șut în fund și o la fel de bine meritată pauză. Astfel, am primit confirmarea oficială că expansion-ul standalone Dawn of War II: Retribution va folosi doar Steamworks pentru achievements și matchmaking. Din păcate, Dawn of War II, originalul, și Chaos Rising, primul expansion, vor profita în continuare de toate „avantajele” oferite de GFWL. Reamintim cititorilor că noul expansion va introduce o rasă nouă (plus unități proaspete pentru celelalte cinci) și o campanie care va putea fi jucată cu orice facțiune doresc, iar la începutul anului viitor va avea loc o sesiune de beta testing.

VOTEAZĂ

CEA MAI ISTEATĂ
APLICAȚIE PENTRU IPHONE

În august, Orange a lansat primul concurs de aplicații pentru iPhone. În prima fază, competiția s-a adresat dezvoltatorilor, invitați să participe cu cele mai inspirate idei și aplicații pentru iPhone. În cele 4 săptămâni de înscriere, peste 100 de propuneri concurează pentru ultimul model de iPhone și premii în bani, la secțiunea Aplicații Existente sau pentru un bilet de participare la conferința WWDC din 2011, marele premiu al secțiunii Idei de Aplicații.

Concursul a intrat în etapa finală, cea în care vor fi desemnați câștigătorii. Un juriu format din specialiști în domeniu, ziarști și reprezentanți Orange va desemna aplicațiile câștigătoare pe baza următoarelor criterii: utilitate, originalitate, design, performanță. Cea mai bună idee va fi aleasă în funcție de: utilitate, originalitate, simplitatea implementării, interfață ușor de utilizat.

Un cuvânt important în alegerea câștigătorilor vor avea și utilizatorii de aplicații. Aceștia sunt invitați pe <http://www.orange.ro/aplicatii/concurs/> să voteze aplicațiile pentru iPhone preferate, după aceleași criterii de jurizare. Fiecare vot le poate aduce zilnic accesorii pentru iPhone: încărcătoare, seturi de câști, iPhone docks, huse și folii protectoare.

MAI MULTE DETALII PE:

<http://www.orange.ro/aplicatii/concurs/>.

ABONEAZĂ-TE acum

Trimite cuvântul **ABO** prin SMS

NOU

la numărul
7666
și ești abonat pe

3 luni

la revista LEVEL

Detalii pe:
www.chip.ro/sms

Preț: 9 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



la numărul
7443
și ești abonat pe

6 luni

la revista LEVEL

Preț: 15,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



NEVERWINTER DAYS

Când spui Neverwinter Nights, automat te gândești la seria de RPG-uri începută de Bioware și continuată de Obsidian. Puțini știu, însă, că Neverwinter Nights a pornit la drum în 1991 ca primul RPG destinat exclusiv „uzului” online. Produs de Stormfront Studios (cunoscut ca Beyond Software înainte de 1993 și răpuși de economie în primăvara lui 2008), Neverwinter Nights a fost primul RPG online grafic (pe atunci MUD-urile stăpâneau internetul) și primul cRPG AD&D (între timp s-a renunțat la A, dar asta e o altă poveste) destinat multiplayer-ului. Neverwinter Nights și-a dat obștescul sfârșit în 1997 și a revenit în atenția publicului datorită companiei Bioware. Treisprezece ani mai târziu, adică acum dacă vă e lene să calculați, Atari anunță A Patra Venire a nopților din Neverwinter, de data aceasta tot sub forma unui RPG predominant online. Spun „predominant”, deoarece, dacă ești un singuratic, te poți avânta în lumea lui Neverwinter alături de companioni controlați de AI, nu te obligă nimeni să cauți tovarășie pe Henternet. Sau cel puțin așa ni se promite. Producători sunt cei de la Cryptic Studios (City of Heroes/Villains, Champions Online și Star Trek Online), pe care îi admir mult pentru City of Heroes și mai puțin spre deloc pentru restul. Jucătorii vor opta pentru una dintre cele cinci „meserii” clasice oferite de materialul sursă și vor hălădui străzile orașului Neverwinter în căutare de noi aventuri și aventurieri. Similar lui DDO, unde eram limitați la Stormreach și împrejurimile sale, iar aventurile se desfășurau de obicei în dungeon-uri umbrase, departe de ochii lumii, în Neverwinter vom putea explora doar orașul cu același nume și, probabil, vreo pădure sau așa ceva din imediata sa apropiere. Cryptic, care a mai experimentat cu conținutul generat de jucători în City of Heroes, ne promite că va lansa și un editor simplu de utilizat cu ajutorul căruia vom putea crea noi aventuri și povești.

„Colaborăm cu Wizards of the Coast și cu Robert Anthony Salvatore pentru a crea o călătorie autentică aventură D&D, cu o poveste atrăgătoare și gameplay captivant”, a declarat Jack Emmert, CEO Cryptic Studios.



MILIOANE PENTRU STARCRAFT 2

După ce a devenit cel mai rapid vândut RTS ever și cel mai bine vândut joc pentru PC al anului (cel puțin pentru moment), StarCraft 2 se poate lăuda cu o nouă realizare. Blizzard a anunțat că RTS-ul s-a vândut în prima lună în peste 3 milioane de exemplare în lumea întreagă. Nimic surprinzător având în vedere că probabil este cel mai așteptat joc al ultimului deceniu. Deci, s-a întâmplat ceea ce era normal. Jocul s-a vândut în draci și se va vinde în continuare, iar Blizzard va fi sănătos și la punga gros. Acum așteptăm Diablo III.

RISEN 2 ANUNȚAT

Risen 2 a fost confirmat oficial la GamesCom. Anunțul a fost făcut în cadrul unei conferințe de presă de către Daniel Oberlechner, brand manager Deep Silver, care a declarat că jocul va fi realizat de echipa Deep Silver în colaborare cu cei de la Piranha Bytes. Alte detalii nu au fost furnizate deocamdată.



SIMPLU ȘI RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul **ABO** prin SMS

la numărul
7666
și ești abonat pe

3 luni

la revista CHIP DVD

Preț: 9 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



la numărul
7443
și ești abonat pe

6 luni

la revista CHIP DVD

Preț: 15,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.

la numărul
7553
și ești abonat pe

3 luni

la revista CHIP CD

Preț: 6 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



la numărul
7441
și ești abonat pe

6 luni

la revista CHIP CD

Preț: 10 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.

WARHAMMER 40 000: SPACE MARINE ȘI RED FACTION ARMAGED- DON AMĂNATE

Calendarul de lansări al THQ s-a modificat puțin. Programat inițial pentru începutul anului 2011, action-ul Warhammer 40 000: Space Marine a fost împins în vara lui 2011.

Red Faction Armageddon a fost mai norocos și a primit doar două luni de amănare, urmând a fi lansat în mai 2011 și nu în martie 2011, cum fusese anunțat inițial.



JOCURILE VIDEO CRESCE VITEZA DE DECIZIE

Oamenii de știință de la Universitatea din Rochester au descoperit că jocurile video pot ajuta la sporirea capacității de a lua o decizie într-un timp mult mai scurt. Cercetătorii au ajuns la concluzia că jucătorii au dezvoltat o sensibilitate ridicată la ceea ce se întâmplă în jurul lor, îmbunătățindu-și astfel o varietate de aptitudini generale care îi pot ajuta la activitățile de zi cu zi.

Studiul a fost realizat pe un grup de persoane cu vârsta cuprinsă între 18 și 25 de ani, dar care nu obișnuiesc să se joace „Cobaltii” au fost împărțiți în două grupe, fiecare grup având sarcina de a juca jocuri de un anumit gen, pe o durată de 50 de ore. Astfel, primul grup a avut sarcina de a încerca Call of Duty 2 și Unreal Tournament, iar cel de-al doilea grup a jucat de zor Sims 2.

După această sesiune de joacă, subiecții au fost supuși unei serii de teste. Unul dintre acestea le cerea să privească niște imagini pe un ecran, să analizeze ce se întâmplă și să răspundă într-un timp cât mai scurt la o întrebare referitoare la acțiunea din acele imagini. Și pentru ca rezultatul să nu fie obținut doar pe ceea ce participanții percep vizual, aceștia au realizat un test similar care a fost pur auditiv.

După aceste teste, rezultatul a fost următorul: membrii primului grup, deși au răspuns corect la același număr de întrebări ca și cei din al doilea grup, au avut un

timp de răspuns cu 25% mai bun.

Daphne Bavelier, unul dintre cercetători, a declarat: „Comparativ cu ceilalți, cei care joacă jocuri de acțiune sunt la fel de precizi, dar mult mai rapizi, reușind să ia mai multe decizii corecte în același interval de timp. Dacă ești un chirurg sau te afli în mijlocul unui câmp de luptă, asta poate face diferență. Deciziile nu sunt niciodată în alb și negru. Creierul calculează întotdeauna probabilitățile. De exemplu, când conduci și vezi o mișcare în dreapta, poți estima dacă urmează o coliziune sau nu, și bazezi pe această probabilitate la decizia de a frâna sau nu.”

Procesul prin care oamenii iau decizii în funcție de probabilitățile pe care creierul le analizează și le calculează se numește interferență probabilistică. În ce constă mai exact acest proces? Păi e destul de simplu. Creierul acumulează constant mici buci de informații vizuale sau auditive în timp ce persoana analizează o scenă. În cele din urmă, informația acumulată va fi suficientă pentru ca persoana respectivă să ia ceea ce în viața sa este decizia corectă.

În concluzie, creierul celor care preferă jocurile de acțiune adună mult mai eficient informațiile vizuale sau auditive, ajungând astfel mult mai rapid la nivelul de care au nevoie pentru a lua o decizie.



SIX GUN SAGA

Vic Davis, tatăl minusculei studio indie Cryptic Comet și creierul din spatele excelentelor Armageddon Empires și Solium Infemum, anunță un nou joc. Six Gun Saga va fi, în buna tradiție Cryptic Comet, un mix (sper eu) interesant de joc de cărți și board game destinat single player-ului. Se pare că, inițial, Six Gun Saga se voia a fi un adventure rogue-like, dar anumite dificultăți tehnice l-au determinat pe Davis să renunțe la această abordare și să facă ce știe el mai bine. Adică un board game pentru PC. Six Gun Saga „va va aminti de jocuri (de cărți, n.a.) precum Race for the Galaxy, Dominion și, desigur, poker”, a declarat Davis pe blogul companiei, și „va fi gata în câteva luni”. Până atunci, ni se promite un mini-expansion pentru Solium Infemum. Pe care îl aștept cu sufletul la gură...

ABONEAZĂ-TE acum

Trimite cuvântul
BREVISTE prin SMS
la numărul

7555

și primești oricare 3
reviste din portofoliul
editurii

Pret: 6 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Pret: 6,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



Trimite cuvântul
CARTE prin SMS
la numărul

7555

și primești revista CHIP + cartea
„Cum să ajungi în top pe Google”
Pret: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Pret: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



NOU

Detalii pe:
www.chip.ro/sms



NFS WORLD FREE-TO-PLAY

E a anunțat pe site-ul oficial că NFS World a devenit free to play. Inițial, oricine putea juca gratuit până la nivelul 10, după care trebuia să achiziționeze la preț de 20 de dolari Starter Pack-ul pentru a avea acces la restul de conținut și pentru a putea crește până la nivelul maxim, adică 50. Între timp, jocul a devenit gratuit în totalitate și toată lumea a primit acces la toate evenimentele, cursele și modulele de joc. În plus, producătorii au promis că în perioada următoare ne vor oferi mașini noi, harta va fi îmbogățită cu o nouă zonă și va fi introdus co-op pursuat mode. Partea urată a poveștii e că „bogătanii” care au plătit deja cel 20 de verziori vor primi de la producători 3 vouchere gratuite care le permit să închirieze în joc, pe o perioadă de 7 zile, un BMW M3 GTR, un Lamborghini Gallardo LP560-4 și un Audi R8 4.2 FSI Quattro. Pomană curată!

CONCEDIERI LA STARDOCK

N-am primit încă o copie de review pentru Elemental: War of Magic, deci n-am putut aprecia oficial cât de mare este groapa în care s-a aflat Stardock când a lansat pe piață urmașul neterminat, dar spiritual, al lui Master of Magic. Neoficial... mai așteptăm câteva luni până să-l cumpărăm. Însă Internetul și cifrele de vânzări, surse de încredere, spun că jocului i-ar fi prins bine vreo jumătate de an pe masa de lucru, căci hoardele de bug-uri și vânzările sub așteptări i-au determinat pe producători să concedieze o parte din angajați. Brad Wardell, CEO-ul companiei Stardock, un personaj foarte activ pe forumurile oficiale și nu numai, a declarat că angajații concediați făceau parte dintr-o echipă care ar fi trebuit să lucreze la un joc nou dacă Elemental s-ar fi vândut conform așteptărilor. Cum incasările au fost destul de slabe, dus a fost jocul cel nou și, odată cu el, sărmanii angajați...



DEAD STATE

DoubleBear Production, companie înființată de Brian Mitsoda, fost palmaș la Troika și Obsidian Entertainment, anunță Dead State, primul RPG autentic cu... zombimbieele!! După atâtea shooter-e nervoase, era și timpul pentru un RPG ceva mai calm, de atmosferă, plasat în plină invazie a morților vii. Sunt pline bibliotecile de surse de inspirație: Banda desenată Walking Dead, romanele lui Max Brooks (ful lui Mel), World War Z și The Zombie Survival Guide, filmele lui Romero etc. E și păcat să nu folosească talentele pentru a supraviețui într-o lume ostilă în care Moartea a plecat în vacanță, iar unii vii sunt mai de speriat decât morții. Dead State se laudă cu dialoguri pline de miez scrise de însuși Brian Mitsoda (i-ați putut admira talentul scriitoricesc în Vampire the Masquerade: Bloodlines), decizii și consecințe, NPC-uri consistente și câte și mai câte. Nu știm încă data de lansare, dar sper să nu așteptăm câțiva ani buni. Ar fi păcat să ne ia invazia nemorților prin surprindere înainte să învățăm cum să ne protejăm de morții umblători...

LEGENDA CONTINUĂ...

Duke Nyktem Forever, cel mai bătrân joc neiansat, a fost preluat de Gearbox Software (Borderlands, Brother in Arms) și va fi lansat în 2011 pentru PC, Xbox 360 și PlayStation 3. Altfel, căci toate glumele s-au epuizat încă de acum cinci ani...



SIMPLU și RAPID prin SMS!
Trimite cuvântul **ABO** prin SMS

la numărul

7555

și ești abonat pe

3 luni

la revista Foto Video Digital

Preț: 6 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 6.1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



la numărul

7441

și ești abonat pe

6 luni

la revista Foto Video Digital

Preț: 10 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 10.1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.

la numărul

7555

și ești abonat pe

3 luni

la revista PC-Practic

Preț: 6 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 6.1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



la numărul

7441

și ești abonat pe

6 luni

la revista PC-Practic

Preț: 10 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 10.1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.

CALL OF DUTY
BLACK OPS™GAME SERVERS
FRANCHISE

Dedicated Call of Duty Black Ops Servers

These Servers are for (Call of Duty: Black Ops 1 & 2) ONLY

- Instant Server Activation (on release date)
- No Setup Fees, Cancel anytime, 5 day Refund Guarantee
- Billing period does not start until servers are activated
- 24 Player Max (Black Ops 1), 18 Player Max (Black Ops 2)
- Reserve your location by preordering your COD Black Ops server now

RANKED SERVERS
€11.85 / 10 PLAYERS
PREORDER RANKED
UNRANKED SERVERS
€8.79 / 10 PLAYERS
PREORDER UNRANKED

SERVARE DEDICATE PE BANI

Mai țineți minte boicotul pus la cale de fanii nemulțumiți de lipsa serverelor dedicate din Modern Warfare 2? Și-au făcut și grup de Steam, dragii de ei, iar în ziua lansării, cel puțin trei sferturi dintre răsculați puteau fi zăriți împărțind înțelepciunea vestică în Modern Warfare 2. Când ai asemenea clienți, parcă e păcat să nu profiți de ei, iar Activision nu a ajuns unde a ajuns lăsând asemenea oportunități să-i scape printre degete. Așadar, „modestă” familie Modern Warfare s-a îmbogățit cu două DLC-uri care, împreună, costau cât shooter-ul cel nou pe care l-ar fi produs Infinity Ward dacă n-ar fi primit un șut în fund ca răsplată pentru serviciile aduse uzinei de jocuri a lui Bobby Kotick. Jackpot! 777! Cireașă cireașă cireașă! Barbarbar! Vânăzările halucinante au depășit până și cele mai optimiste așteptări. Sunt aproape sigur că nici măcar Kotick, afacerist trecut prin multe și uns cu toate alifile, nu se aștepta să facă bani ATÂT de ușor și cred că s-a și ofițat puțin că nu a cerut mai mulți bani pe cele 10 hărți. Nicio problemă, seria e încă tânără, dronele se înmulțesc și vor exista mii de oportunități pentru a-și consolida imaginea de biznismen cu bărbușă, comițe și trident de aur. Ca de exemplu, răsculații cu mouse și tastatură.

Sunt mulți? Câtă frunză și iarbă. Măria ta. Galbeni au? Au, mărire, că s-a făcut placa video cât consola. Și ce vor ei, contabile? Servere dedicate, prealuminate. Și de ce nu le-am dat mai au? Că s'furi, luminăția ta, și au răpus teroriști în codinii împărătești fără să-și plătească dările. Cumpelte lighioane, contabile, da' am eu ac de cojocul lor. Ia aminte. Dă sfârâ-n țară că Vodă nu i-a uitat pe supușii credincioși care l-au ridicat palatul din temelii și la toamnă, când s-o coace porumbă, mila domnească se va pogori asupra lor și vor avea servere dedicate.

După acest scurt dialog imaginar, Treyarch, producătorul care se ocupă de Call of Duty: Black Ops, a asigurat posesorii de PC că n-au fost uitați și că vor exista servere ranked care să le aline durerea și să le ostiască pingul. Multimea infu-rată s-a potolit pe loc, și a fost dans și voie-bună. Până deunăzi, când am aflat pe căile internetului că într-adevăr vor exista servere dedicate, dar nu chiar așa cum ni le-am închipuit noi. Adică gratis. Activision și Treyarch au bătut palma cu oamenii de la GameServer.com și au încheiat un parteneriat „strategic” în urma căruia aceștia din urmă vor avea drepturi exclusive de închiriere a serverelor dedicate. Dacă vreți să vă faceți server de Black Ops, pregătiți-vă să scoateți din buzunar 14,95 de dolari pentru un server ranked, pe care se pot fragui maximum 18 jucători. Cel care închiriaza un astfel de server pot beneficia și de un discount, dacă plătesc în avans chiria pe o perioadă de 3, 6 sau 12 luni. Dacă nu vi-s dragi competiția și clasamentele, probabil veți dori să închiriați un server unranked, pentru care veți scoate din buzunar aproape un dolar pe lună pe cap de jucător. Ooo, Kotick, cât de darnic ești!..

PLAYSTATION MOVE A AJUNS
ÎN ROMÂNIA

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) anunță disponibilitatea noului controller de mișcare PlayStation Move, în România, alături de o suită de jocuri captivante. Alături de camera PlayStation Eye, PlayStation Move este capabil să detecteze intuitiv mișcările naturale ale mâinii utilizatorului, care sunt transpuse cu precizie în cadrul jocului, pentru o experiență de divertisment cu totul inovatoare pe consola PS3. Noul controller de mișcare PlayStation Move poate fi folosit alături de sub-controller, pentru a permite navigarea facilă a personajelor și obiectelor în joc.

Prețurile controller-ului PlayStation Move, precum și ale accesoriilor disponibile pentru acesta sunt următoarele:

- PlayStation Move – 179,99 lei
- Pachetul Starter (controller-ul PlayStation Move + camera PlayStation Eye) – 279,99 lei
- Sub-controller-ul PlayStation Move – 139,99 lei
- Încărcător PlayStation Move – 139,99 lei
- Arma PlayStation Move – 139,99 lei

Jocurile cu suport integral PlayStation Move ce sunt disponibile începând cu data de 15 septembrie 2010 sunt următoarele:

- Kung Fu Fighter – 179,99 lei
- Sports Championship – 179,99 lei
- Start the Party – 179,99 lei
- Pachetul PlayStation Move Starter + consola PlayStation 3 320 GB – 1649,99 lei

Produsele PlayStation Move sunt disponibile în România prin intermediul partenerilor SCEE.

MULTIPLAYER ÎN
ARKHAM CITY

Revista britanică PSM3 a publicat un articol despre noulă aventură ale omului liliac în care au afirmat că „multiplayer-ul este o certitudine, în care nu avem mai multe detalii încă”. Așadar, zvonurile conform cărora Catwoman va fi un personaj jucabil în co-op au fost oarecum confirmate. Nu știm dacă va exista un mod co-op sau dacă agila femeie pisică va fi unul dintre personajele jucabile, dar măcar suntem siguri că va exista multiplayer în Batman: Arkham City. E bine și atât, sunt sigur că noi detalii vor fi oferite cât de curând.





JOE'S ADVENTURES AL TREILEA DLC PENTRU MAFIA 2

2K Games au anunțat că vor lansa cel de-al treilea DLC pentru Mafia 2. Acesta se numește Joe's Adventures și va sosi „mai târziu, anul acesta”. Acțiunea se va desfășura în perioada în care Vito Scaletta a fost la închisoare, iar personajul principal va fi bunul său prieten Joe Barbaro, care va încerca să afle adevărul despre încarcerarea lui Vito și ce se întâmplă de fapt în familia Clemente.

Joe's Adventures va fi lansat pentru toate cele trei platforme (PC, PS3 și Xbox 360), dar încă nu a fost comunicat un preț oficial. Totuși se preconizează că va fi același pe care l-au avut și DLC-urile anterioare, adică 10 dolari.

RIP APB WTF!

APB, shooter-ul online care s-a lăfăit pe coperta ediției din luna august (da, de acum două luni), și-a dat obșteșcul sfârșit la mai puțin de trei luni de la lansare. La numai o zi după ce fusese anunțat patch-ul 1.4.2, vizitatorii site-ului oficial au avut neplăcerea de a citi următorul anunț:

„APB a fost o călătorie uimitoare, dar, din nefericire o călătorie care s-a încheiat prematur. Astăzi vă anunțăm cu tristețe că, în ciuda tuturor eforturilor de a menține serviciul online activ, APB se va închide. A fost o reală plăcere să lucrăm la APB. Împreună am construit un joc uimitor și, pentru asta, vă mulțumim. Sunteți nemulțumiți?”



SE VOR LANSA

FIFA 11	PS3, X360, Wii, DS, PSP	Electronic Arts
Two Worlds 2	PS3, PC	Topware Int.
Medal of Honor	PC, PS3, X360	Electronic Arts
Fallout: New Vegas	PC, X360, PS3	Bethesda Lionheart
King's Crusade	PC	Paradox Interactive
Fable III	X360	Microsoft
Rock Band 3	X360, PS3	MTV
Star Wars: The Force Unleashed 2	PC, X360, PS3	Activision

Fii în pas cu moda!

SH02 2,5" Hard disk portabil

Disponibil în 3 variante de culori, hard disk-ul SH02 2,5" elegant, distins și cu un tipar 3D, devine un accesoriu stilat pentru amatorii de moda.

Nu furniza și nu folosiți niciodată acest produs în condiții de stres sau temperaturi extreme. Imaginile sunt reprezentative și nu reprezintă produsul real. Nu folosiți produsul în scopuri ilegale sau în scopuri de violență. Toate drepturile sunt rezervate. Copyright © 2010 ADATA Technology Co. Ltd. Toate drepturile sunt rezervate.



www.adata-group.com

Retaileri autorizați:



GEN FPS PRODUCĂTOR TREVARCH DISTRIBUTOR ACTIVISION LANSARE 9 NOIEMBRIE 2010 ON-LINE CALLOFDUTY.COM PLATFORME PC X360 PS3

CALL OF DUTY[®]

BLACK OPS

„This is my rifle. There are many others like it, but this one is mine. My rifle is my best friend. It is my life. I must master it as I must master my life.

Without me, my rifle is useless. Without my rifle, I am useless.

I must fire my rifle true. I must shoot straighter than my enemy, who is trying to kill me. I must shoot him before he shoots me. I will. Before God I swear this creed: my rifle and myself are defenders of my country, we are the masters of our enemy, we are the saviors of my life.

So be it, until there is no enemy, but peace. Amen.”

Full Metal Jacket (1987, un film de Stanley Kubrick)



Mai deunăzi eram cu cloLAN la Fifi savurând un ceai și vorbind despre tendința sinucigașă a omului de a crea arme din orice. Asta nu ca un răspuns indecent la adresa unor tâmpenii făcute de americani. Nu vai, ci ca un răspuns la ce a făcut primul om al peșterilor când a descoperit jocul Lego. Adică o piatră cu o gaură în care se poate introduce un mâner de lemn. Evident că prima sculă inventată de om nu a fost un cloacan de băut cuie, ci un topor de înmulat oasele membrilor tribului vecin. Căci peșterile lor sunt mai calde și nu așa umede. Și au budă în curte, nu în debara. C-așa e omul. Nemulțumit de ce are. Așa că dă în cap pe stradă. C-așa e omul. Violent.

No, după ce am ajuns noi la întrebarea de ce a făcut prima dată o sabie și nu o unealtă de pivit, ne-am intristat profund, am stat preț de încă un ceai și am reflectat în tăcere asupra dualității omului. Acel om care trimite la moarte mii de proști, doar pentru a-și mai cumpăra o insulă în Polinezia, iar apoi e mișcat de ororile războiului și dă trei lei de pomană.

Oricum, omul în general vrea să omoare. Mai în glumă, mai în serios, în fiecare dintre noi sălășluiește un mic criminal. Dar ne stăpânim și refuzăm cu ajutorul supapelor aflate la dispoziție. Nouă, și mă refer la mine și la tine, cel care citești articolul, cel mai ușor ne este să împușcăm pixele pe ecran. Ni se pare normal și distractiv. Însă e greșit! Ca să înțelegem, vă dau un exemplu. Când m-am angajat, bunică-mea, o femeie simplă de la țară, mă întreabă ce trebuie să fac. Răspund că trebuie să mă joc pe calculator, iar apoi să îmi scriu părerile la gazetă. „Păi și ce te joci, măică?” „Jaca, de toate. De-a războiului, împușc de colo-colo...”. Răspunsul dat mi s-a pă-



rut a fi cel mai edificator, nevînd să intru într-o discuție inutilă despre strategii și alte asemenea. Dar urmarea m-a pus la colț. „De-a războiului? De ce-ai vrea să te joci de-a războiului? Nimic mai adevărat. De ce vrem noi să ne jucăm de-a războiului? De ce ne face plăcere să ne zburăm creierii virtuali? Nu suntem altceva decât niște animale însetate de sânge? Clar!

Operațiunile negre din spatele Războiului Rece

Băieții de la Treyarch au ales ca testu de operațiuni pentru jocul de față vremurile mai mult decât sumbre în care lumea tremura doar la gândul că America și Rusia se vor antrena într-un conflict ce urma să schimbe

fața lumii. Famosul Război Rece vine acum pe ecranele noastre sub forma unor conflicte mai mult sau mai puțin cunoscute nouă, celor care facem parte din publicul larg. Ce știm noi despre toate acțiunile în care cele două mari puteri au fost implicate? Câți oameni au murit încercând să fure secrete sau să saboteze acțiunile marilor puteri? Mai nimic.

La un eveniment pe E3, Mark Lamia, șeful studioului Treyarch, a făcut o prezentare jurnaliștilor mai norocoși (decât noi) în care a arătat două niveluri, spune el reprezentative pentru joc, și a încercat să răspundă cât mai vag întrebărilor închiziitoare ale celor prezenți. Cu toate acestea, nu a putut să nu scape câteva detalii importante despre acțiunea jocului, sporind interesul tuturor. Astfel, jocul ne va purta de-a lungul a mai mulți ani prin Rusia, Cuba și Vietnam, acoperind o gamă foarte largă de conflicte ale anilor șaiszeci și șaptezeci. Voalat s-a lăsat să se înțeleagă că vom participa activ chiar la asasinarea lui Kennedy și la criza rachetelor nucleare din Cuba. Mai multe nu vom ști decât odată cu lansarea jocului. Nu mai avem mult de așteptat, căci jocul urmează să fie lansat în 9 noiembrie anul curent.

Treyarch face o mișcare curajoasă în dezvoltarea poveștii, dând de data aceasta o față și o voce eroilor principali. Nu vom mai fi doar o marionetă necuvântătoare în toată acțiunea, ci vom lua parte activ la discuțiile și deciziile luate pe câmpul de luptă. Chiar mai mult, ne-a fost o pășărică un lucru deosebit de interesant. Este posibil ca personajul să influențeze la un moment dat cursul evenimentelor, iar acest lucru se va vedea peste ani prin evoluția personajului. Sper că vom putea avea un cuvânt de spus și vom modifica într-adevăr istoria, și nu va fi doar o schimbare pur cosmetică a perso-





najutul datorată pierderii unui ochi sau a unei urechi în cursul vreunei operațiuni. Ar fi o schimbare deosebită în universul perfect scriptat Call of Duty.

Că veni vorba despre scripting, jurnaliștii prezintă la prezentările jocului au fost unanim de acord că Black Ops este un exemplu perfect de acțiune lină și de scriptare magnifică. Deși nimic nu pare artificial, totul se întâmplă de fiecare dată la fel, ori de câte ori ai rejuca aceeași misiune. Oricum, farmecul lui Call of Duty nu a stat niciodată în rejucabilitate, ci într-un multiplayer desăvârșit.

Îți alegi, iar apoi plătești

Cum despre povestea jocului sunt prea puține de spus în momentul de față, mă voi concentra mai mult asupra multiplayer-ului și a evoluției personajului.

Marele succes al sistemului de evoluție a personajului în multiplayer din CoD2 l-a determinat pe cel din branșă să acorde o mai mare atenție acestui detaliu important. Cu cât fluturi mai multe chestii strălucitoare în fața jucătorilor, cu atât mai mult îi faci să îți joace mai îndelung jocul. Iar un sistem de creștere în nivel îi va impulsiona pe toți jucătorii să joace până la nivelul maxim pentru a încerca tot. Ba chiar mai mult: căci Treyarch a găsit metoda cu care îi va ține și după aceea în joc.

Cum? Simplu. Bani virtuali. Astfel, pe lângă experiența pe care o acumulezi în joc, vei primi și bani. Fiecare nivel de experiență îți va da acces nu la o armă sau la accesoriu pentru o armă, ci la o întreagă panoplie. Ca exemplu, ajuns la nivelul zece, nu vei avea acces la un MP5, ci la întreaga gamă de SMG-uri prezente pe piață la momentul respectiv. Totul este să ai bani, căci arme ai de unde alege. Ca fapt divers, în Black Ops vom putea să ne luăm gâtul cu zeci de arme, convenționale sau neconvenționale, cunoscute nouă sau nu. Lămiă spunea că, după discuțiile purtate cu maiorul John Plaster, cel



**"THIS IS MY RIFLE. THIS IS MY GUN.
THIS IS FOR FIGHTING. THIS IS FOR FUN."**

(Full Metal Jacket)





mai mare specialist în operațiuni SOG (studies and observations group), a realizat că soldații din trupele speciale nu erau trimiși în misiune cu un echipament standard predefinit. Fiecare participant la misiune era liber să își aleagă armele cu care era cel mai familiarizat și pe care le stăpânea cel mai bine. Astfel că, înainte de fiecare misiune, de fiecare dată când este posibil, personajul nostru va fi pus în fața unui rastel, de unde va fi liber să își aleagă ce armă vrea înima lui. Mult mai logic și mai plăcut pentru noi care, la rândul nostru, vom putea să ne luptăm cu arma pe care o cunoaștem cel mai bine.

Pe lângă toate armele puse la dispoziție, tot pe bani mai putem cumpăra accesorii pentru acestea. Fiecare va putea să-și personalizeze arma după placul său, nu doar cu accesorii utile. Pe lângă lunetele, lansatoarele de grenade sau balonetele uzuale, vom putea să ne personalizăm armele și din punct de vedere estetic. Dar asta ne interesează prea puțin, căci nu afectează în mod direct gameplay-ul.

De multe ori m-am întrebat cu ce se poate veni nou în modurile de joc ale unui stil de joc ce pare deja fumut, atât că cei de la Trei Ierarhi ne-au surprins cu niște idei originale și foarte interesante. Una dintre cele mai interesante este One in the Chamber. Fiecare parti-

cipant la măluceală pleacă la bătaie cu un pistol cu un singur cartuș și cu un cuțit. Cel care îl omoară pe celălalt va putea să îi sterpească gâtul și să plece mai departe. Un al doilea tip de joc este The Gun Game. La începutul rundei, toată lumea pleacă cu cel mai de dol lei pistol din joc. După fiecare kill, arma i se schimbă automat cu una superioară ca putere de foc. Ca număr, sunt 20 de arme de toate, dar nu este îndeajuns să faci primul 20 de kill-uri pentru a câștiga. Trebuie să ai grijă ca nimeni să nu te cuțiteze, ori vei pierde un nivel de arme. Un al treilea tip de joc este Sharpshooter. În care toată lumea are aceeași armă, dar care este schimbată aleatoriu odată la un număr de secunde. Cu fiecare kill pe care îl faci, vei primi și un perk, iar apoi un multiplicator de scor. Cel de-al patrulea mod se numește Sticks and Stones și mi se pare a fi de departe cel mai interesant dintre ele. Toată lumea are o arbaletă, un cuțit balistic și o secură pe care o poate arunca. Minerul cuțitului balistic conține un arc ce propulsează lama spre inamic. Un fel de sarbacană, doar că nu trebuie să suflă. Acest mod este stealth, în care nicio armă dintr-una



face un zgomot ce îți trădează poziția. Șmecheria este că, dacă vei uide pe cineva cu toporișca, acel cineva își va pierde toți banii. Căci da, asta am păstrat pentru final. Toate aceste patru moduri sunt moduri de joc în care, pentru a juca, trebuie să pui bani pe masă la început. Dacă ești cu adevărat bun, vei participa la această ruletă rusească, unde primul trei clasări vor câștiga banii celor de după ei.

Ca notă de final, Call of Duty Black Ops face ce nu a făcut niciunul dintre jocurile premergătoare. Campania single player poate fi jucată și în mod cooperativ. Până la patru jucători online sau în mod split screen pe console vor alerga inamici de colo-colo, într-o încercare disperată de a sparge tiparul scripting-ului.

Konic



Înfrățire diabolică în vederea traversării punții

FEAR

GEN SHOOTER PRODUCĂTOR GAY 1 STUDIOS
DISTRIBUTOR WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT
LANSARE 15 NOIEMBRIE 2010 **ON-LINE** WWW.WHATISFEAR.COM **PLATFORME** PC X360 PS3

Jocurile horror, în umila mea opinie (care trebuie luată ca adevăr general și universal), se împart în două categorii: jocuri care se vor horror și jocuri horror. Presupun că ține de perspectiva ficțiunii asupra a ceea ce constituie sentimentul de frică (sau, în contextul articolului prezent, F.R.I.CĂ.), dar nu consider că, a te

speria" înseamnă același lucru cu „a-ți fi frică”. De exemplu, să luăm filmele „horror”. Rețeta clasică e: izolează un personaj, creează suspans, deschide o ușă brusc, muzică bruscă și violentă, cap de monstru/moarte violentă/nasul lui Adrien Brody. Horror instant. 5 secunde mai târziu, sentimentul de teamă dispare cu desăvârșire. Jocuri care fac asta sunt cu tonele: Aliens vs. Predator (campania Marine), Doom 3, Resident Evil, aproape orice survival horror sau shooter întunecat. Greșala cea mai frecventă e dezvoltarea inamicului, a antagonistului sau a amenin-

țării. Lovecraft, în scrierile sale, avea ideea perfectă: nu arăta nimic. Lasă imaginația cititorului să se ocupe de tot indiferent că era intenționat sau din lene, l-a reușit.

Un joc „horror” (ca și un film sau o operă literară) nu trebuie să te sperie ieftin pentru câteva secunde. Trebuie să creeze un sentiment constant de teamă sau măcar disconfort mental. Clive Barker's Undying, cu ale sale sunete sinistre și tablouri cu natură dublă. Recentul Alan Wake, cu ale sale păduri întunecate și jocuri de lumini și umbre. Capodoperele Silent Hill (mai ales 2 și 3)



cu... absolut tot ce le definea. Atmosfera face cât un milion de inamic care sar de după colț și aici avem ca mențiune onorabilă hotelul bântuit din Vampire the Masquerade: Bloodlines, pe care l-am jucat singur acasă într-o noapte.

Promit că e relevant

Ca ultimă idee înainte să termin eseu vreau să mai menționez un element esențial în crearea unui mediu horror: personajele. Alan Wake, Undying, Silent Hill. Jocurile acestea constau într-un singur personaj împotriva unei supranaturalități. Izolarea e un element cheie pentru a face astfel încât jucătorului să-i fie teamă. Nu ajută, desigur, nici echipamentul primit: la o lanternă, un radio care fișăie când se apropie monștrii și o linguriță. Go get'em kid. Pe de altă parte, în restul jocurilor, chiar dacă erai izolat, aveai la dispoziție un arsenal întreg de fibrilatoare de distrugere. Pe lângă eventualele companioni loiali. Dau ca exemplu cinematografic 28 Days Later. În esența lui, film cu zombie. Primele minute, cât timp personajul principal e singur, atmosfera e mult mai tensionată, dar se degajează instantaneu din momentul în care se întâlnește cu alți supraviețuitori. Aici voiam să ajung.

F.E.A.R. 3 va fi cooperativ. Deja există discuții și scepticism referitoare la plauzibilitatea hibridului co-op/horror. Monolith a decis să predea complet ștabela celor de la Day 1 (care au fost responsabili cu portarea pe



consolă a celorlalte două jocuri) pentru a realiza acest lucru. Așadar, să începă vhlsecția.

Bă, voi doi sunteți frați

Cele două personaje principale jucabile vor fi Point Man, protagonistul din F.E.A.R., și Paxton Fettel, antagonistul din F.E.A.R. Paxton, care e fratele lui Point Man. Paxton, care era mort. Din cauza lui Point Man. Și încă e. Mort.

Așadar, F.E.A.R. 3 ne va da de ales între un supersoldat cu puterea de a încetini timpul și o fantomă cu abilități telekinetice

și supranaturale devastatoare. Cel doi vor fi parteneri (vă reamintesc că unul din ei a încercat să-l omoare pe celălalt. Și a reușit.) pentru a o găsi pe Alma, fata din The Ring. Pe scurt, Alma a crescut mare și frumoasă și e pe cale să nască. Fenomen care dă naștere (hehe) la tot felul de fenomene paranormale.

Diferențele de gameplay dintre cele două personaje vor fi majore. În timp ce Point Man (Punctuleț de acum încolo) va rămâne bătrânul și lolatul mânuitor de arme



militare, bijuterii ale tehnologiei din celelalte două jocuri, fratele său Paxton (Fantomei) se va axa pe bile de energie întinse trimise direct în corpurile fragile de muritori ale inamicilor, explozii de ectoplasmă, flăcări parapsihologice, energii psihanalitice, atacuri oedipiene și posedarea soldaților în scopul de a simți din nou cum era să fie viu și de a omori tot ce mișcă.

În plus, Fantomei va vedea totul într-o altă lumină la modul cel mai propriu. Soul Reaver din nou. Filtru verde pe ecran. Nu ai cum să dai greș cu el. Unele clipe de



Fantomel și prietenii săi (morți)

aces prin niveluri vor fi disponibile doar pentru Fantomel în forma sa încorporată, deci posibilitatea de a lua o cu totul altă rută decât Punctuleț e una constantă. La asta se adaugă și „micile” tensiuni de natură interpersonală dintre cei doi frați și deja parcă se face un pic de atmosferă.

Brothers with arms

Ca orice shooter modern care se respectă sau nu, F.E.A.R. 3 va abandona tradiționalul health bar în favoarea regenerării constante și a sistemului de luptă din acoperire. Eu unul nu înțeleg cum poți face în mod realist un sistem de luptă de după baricadă persoana întâi. La orice joc third person (de exemplu Gears of War), ai o vedere de ansamblu de după baricadă pentru a ști când să scoți capul și să tragă. Nu îmi foarte surdă ideea de a petrece jumătate dintr-un joc holbându-mă la propriile glezne și scoțând capul să văd dacă e rândul meu să trag.

Probabil că vi se pare un pic inutilă toată povestea asta cu lipsa de încredere dintre frați într-o campanie cooperativă. Nu știu nici eu mare lucru din povestă, dar le reamintesc celor care au jucat de ultima misiune cooperativă din Splinter Cell: Conviction.


V-ați prins? Ideea e că se poate.

Frații Molotov

Ce-ar fi un joc F.E.A.R. fără oponenți? Probabil un fel de joc de explorare de coridoare. Din fericire, aceștia există. Supranaturalul va fi, evident, prezent și el în cantități suficiente. De la fantome și poltergești la prezențe și anomalii care ne pot distorsiona percepția asupra spațiului și a timpului.

Nu o dată pe parcursul jocului, Punctuleț și Fantomel vor fi teleportați în iluzii suprarealistice care vor reprezenta ori locuri din subconștientul lor, ori amintiri comune din copilăria lor comună. Un fel de Ion Creangă combinat cu Stephen Lynch. Unele din aceste flashbackuri vor conține și scene de luptă, dar nu întotdeauna. Ok, Day 1. Să zicem că ar trece ca suspans chestia asta. Să zicem.

Într-un efort de a mări rejucabilitatea, unele elemente mino-



Stai, că ai ceva pe față...

re vor diferi de la caz la caz, cum ar fi spawning-ul inamicilor sau tipurile întâlnite. Unele vor fi prezente doar în co-op, de exemplu. Cât despre spawning, se pare că Day 1 vor să implementeze un sistem similar cu cel al AI Directorului din Left 4 Dead, care dozează oponenții în funcție de performanțele jucătorilor pentru a face intensitatea jocului constantă.

Se mai promite și un AI îmbunătățit și mai tactic, dar asta vom mai vedea când apare jocul.


Am terminat articolul fără să fac glume proaste despre cooperative

Deci vă rog să țineți cont.

Încă nu știu dacă Aventurile lui Punctuleț și Fantomel vor reuși să fie în același timp un joc cooperativ și unul horror, dar știu sigur ce îi va dauna acestuia. Ținând cont că tot mai populare ca platforme devin console, așa și split screen-ul devine un format mult mai răspândit pentru jocurile cooperative. Nu știu cum poți semăna discordie și lipsă de încredere între doi jucători care trebuie să coopereze când acțiunile unuia sunt transparente pentru celălalt. Credeți-mă, am jucat campania co-op din Splinter Cell Conviction pe consolă în split screen și am reușit să o termin doar prin metoda patentată de a fi nesimțit. Cert e că horror sau nu, jocul arată mult mai interesant decât predecesorii săi.

Păcat că până în 2011 mai e ceva vreme...

Paul Polcarp



Day 1 promit că vor implementa un sistem de schimbare a direcției de tragere cu 180 de grade în ideea în care suntem atacați din spate. O singură apăsare pe un singur buton și personajul controlat va sări peste baricadă și va începe să tragă în inamici care se aflau în, mă scuzați, posterior.

Punctuleț și Fantomel, în afară de un viitor strălucit ca personaje într-un serial pentru copii, vor avea acces la un număr mult mai mare de mașini mech decât în jocurile anterioare, controlul acestora fiind mai mult element de gameplay decât Incident Izolat. Problema principală e că pentru a controla un astfel de mech trebuie să fii o persoană în carne și oase, departament în care Fantomel este un pic deficitar. Norocul lui e că știe să posedă trupurile altor spectatori care sunt formate, culmea, chiar din carne și oase.



Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Ai un produs D-Link?

Înregistrează-l pe www.mydlink.ro și poți câștiga premiul lunar!



Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi.

Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!



Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link
Building Networks for People



BIO SHOCK

INFINITE

Un alt fel de Rapture

GEN SHOOTER PRODUCĂTOR IRRATIONAL GAMES
DISTRIBUITOR 2K GAMES LANSARE 2012 ON-LINE WWW.BIOSHOCKINFINITE.COM PLATFORME PC X360 PS3

Unul dintre cele mai fascinante și mai originale first person shooter-e ale vremurilor noastre, Bioshock, se întoarce mai puternic ca niciodată. Schimbând complet peisajul, de data aceasta, Irrational Games ne scoate din groapa abisală în care a fost construit Rapture și ne aruncă în înaltul ce-

riului, într-un oraș susținut în întregime de baloane cu aer cald și zeppeline.

Cu totul diferit față de orașul din jocul original, orașul zburător Columbia nu a fost construit în secret, ci s-a vrut a fi un exemplu al puterii tehnologice americane. Lansat cu surle și trâmbițe în anul de grație 1900, cu mult înaintea evenimentelor din jocul Inițial, Columbia trebuia să fie imaginea păcii și a înfrățirii între rasele și religiile pământului. Dar toate acestea se schimbă în urma unui eveniment nefericit, când Columbia se dovedește a

fi nimic altceva decât o fortăreață zburătoare, o adevărată Death Star, după cum au denumit-o producătorii. Și de atunci totul se duce în jos și orașul dispare fără urmă de pe cer.

Pace-pace, între două dobitoace

Fără a cunoaște evenimentele care au pornit toată această criză, suntem transportați în timp, la 12 ani după lansarea și dispariția orașului zburător. Intrăm în pielea lui Booker deWitt, un fost detectiv căzut în dizgrație, dar angajat de niște forțe necunoscute pentru a o găsi pe Elizabeth, o femeie misterioasă, ce a petrecut ultimii 12 ani pe Columbia. Acești angajatori dubioși cunosc locul unde se află orașul zburător și te transportă curma pe străzile suspendate ale acestuia.

Acolo descoperim treptat ce s-a întâmplat. Ultimii ani au fost martorii unor conflicte sângeroase între numeroasele facțiuni în care s-a scindat populația orașului. În timp, acestea au fost reduse la două, una ce nu recunoștea decât drepturile arienilor și o a doua ce lupta pentru drepturile tuturor cetățenilor, indiferent de culoare, naționalitate și religie.

Facțiunea ultranaționalistă este condusă de un politician numit Salton Stall, care duce o politică fascist-zenofobă și luptă împotriva celei de-a doua, numite Vox Populi. Cu toate că Vox Populi pare a fi formată din băte-





ții buni, anii de luptă l-au acrit și pe aceștia, făcându-i din ce în ce mai violent și mai insensibili, fapt ce a dus la scindarea acestei facțiuni în grupuri și grupulețe.

deWitt pică în mijlocul conflictului între aceste două facțiuni și nu mică l-a fost mirarea când a descoperit că ambele părți căutau să o controleze pe Elizabeth, o femeie cu misterioase puteri supranaturale.

Odată cu înaltarea în poveste, deWitt primește puteri asemănătoare cu cele din jocurile precedente și plasmidele îi ajută în lupta cu adversarii săi. În cadrul prezentării jocului și al demo-ului jucat de producători, au ieșit la suprafață multe dintre puterile personajului principal și mulți dintre inamicii cu care ne vom lătruna.

Una dintre cele mai impresionante abilități pe care le vom avea la îndemână va fi posibilitatea de a controla stăruitor întregi de clori, pe care le vom trimite să anihileze inamicii mai îndărătici sau pe cei care încearcă să se ascundă în adăposturi ori după colțuri. De asemenea, vom putea muta obiecte doar cu puterea minții, telekinezia fiind o talnă deja cunoscută nouă din pruncie. Cu ajutorul său vom putea nu doar să aruncăm butoaie sau să deschidem uși de la distanță, ci ne vom ajuta direct de ea în luptă, smulgând armele din mâinile inamicilor și întorcându-le împotriva lor, sau vom opri proiectilele în aer și



formă brusc în stupi plini de viață, o viață nu tocmai prietenă nouă. Impresionant din punct de vedere grafic, Columbia este un oraș imens, aflat la dispoziția noastră în orice clipă. Se pare că este un mediu propice free roaming-ului, de care deWitt va profita din plin. Va alerga pe poduri înguste ce funcționează ca linii de acces între clădirile ce plutesc una lângă alta, iar când asemenea poduri nu sunt prin apropiere, ne vom folosi de un grappling hook pentru a sări de pe o clădire pe alta.

Atât trailer-ul, cât mai ales demo-ul ne-au impresionat cu calitatea grafică a mediului înconjurător. Lumini reflectate de orice suprafață, frunze ce plutesc kildic prin aer, fumul de la clădirile aflate în flăcări se mișcă în funcție de cum bate vântul sau de acțiunile tale. Totul denotă o grijă incredibilă pentru detaliu.

Nimic totuși până acum despre economia din joc sau despre elementele de RPG, dar având în vedere că jocul urmează să fie lansat în 2012, producătorii au tot timpul să ne dea detalii cu țărâta.

■ **Konic**

evăra-
il, și
urmă

ace
toată

in
iz-
u o
ut ul-
cortă

imil
nu-
cul.
cu-
u-

po-
-ke-
ox
săie-

l.ro



le vom arunca înapoi către cel care au avut nesimțirea să atenționeze la integritatea planului nostru.

În momentele în care Elizabeth ne este alături, ne vom combina puterile și vom împingea de-astru în jur. Elizabeth poate purta furcuni în lunii inamicilor, iar noi vom arunca fulgere între inamici, combinația fiind distrugătoare. Modul în care ne vom folosi de puterile frumoasei Elizabeth o va afecta pe aceasta, alegerea pe care le vom face fiind asemănătoare cu cele pe care le făceam în Rapture, când trebuia să alegem între a salva sau a ucide fiecarele acelea hidoase. Vei fi un bun Big Daddy sau nu?

Jos claustrofobia!

Datorită unui nou engine grafic plus la dispoziția noastră de producători, putem spune la revedere spațiilor închise ce ne striveau în Rapture. Totul este deschis și imens. În demo, deWitt pune mâna pe o pușcă cu lunetă și începe să la la ochi inamici de pe platformele înconjurătoare. Ceea ce până atunci părușeră a fi doar clădiri ce plutesc pe fundul, dintr-un motiv pur estetic, se trans-



Heavy Metal!

WORLD OF TANKS

GEN MMO PRODUCĂTOR WARGAMING.NET DISTRIBUTOR
WARGAMING.NET LANSAȚE TOAMNA 2010 ON-LINE
WORLD OF TANKS.COM PLATFORME PC

Dacă ești cu adevărat gamer, e imposibil să nu fii atras de un asemenea nume. Nu de alta, dar puținii sunt aceia care nu sunt măcar puțin fascinați de mașinările care au dus cele mai spectaculoase lupte în al Doilea Război Mondial. Sunt solide, sunt masive, sunt puternice și mortale și sunt construite cu un singur scop – să reziste altor tancuri. Știu, ideea inițială din spatele lor a fost aceea de a rezista asalturilor infanteriei și de a curăța culburile de mitraliere. Din aproape în aproape, s-a ajuns la mastodonți ca IS-uriile sau Tiger-uri. Pentru că fiecare tanc trebuia să aibă un naș...

Cum te prinde...

Am urmărit jocul acesta o perioadă, dar recunosc că nu m-am băgat prea tare în el pentru că așteptam să văd cum evoluează. După ce a primit atât de multă

atenție la E3 2010, mi-am dat seama că ar fi o eroare fatală să-l mai las. Normal, mai era și ideea că am prejudecările mele când vine vorba de jocuri free2play, pentru că, în general, producătorii trebuie să facă compromisuri de bun simț destul de mari ca să implementeze profitabil sistemul. Așadar, am primit un cont de beta și un cont oficial de beta. Diferența dintre cele două e că, în primul, muncești ca toată lumea să ai totul, însă în al doilea ai totul din start. De asemenea, toată lumea știe că ești oficial pentru că nick-ul îți începe cu „Wargaming_”. Ca urmare, am avut posibilitatea să văd cât de dificil este să avansezi în mod normal și cât de cool sau echilibrat este să ajungi să ai toate „capetele” arborelui tehnologic. Sincer, am jucat pe contul normal de beta, pentru că, în afară de faptul că aproape am câștigat o hartă de unul singur cu un mouse upgradat complet, nu ai altceva. Nu ai sentimentul acela de „Încă 50 de experiență și pot să-mi iau un KV”. Nu că ar merita neapărat să ai un KV pentru că prin comparație cu ceea ce întâlnești pe câmpul de luptă... Ești pisul

ideea era că, în acest caz, producătorii fiind ruși, coreeni, au construit sistemul foarte inteligent. Nu e decât free2play în care îți iei o armură mai puțină sau bagă motorină SuperDiesel și ulei Castrol Heavy cu aditiv de ungere care-ți dă mai multă experiență și te face mai rapid. Este un hibrid care-ți oferă avantajele ușor diferite.

Un alt gen de free2play

Sistemul coreeano-chinez-japonez este unul care se bazează pe farming. Adică, pentru a obține lucrul X, trebuie în mod normal să farmezi 40 de ani. Dacă ai bani și plătești, îl poți avea instantaneu. De asemenea, în unele cazuri, acest sistem estic blochează pur și simplu accesul la conținut pentru cei care nu plătesc. O asta e o idee proastă pentru noi europeni și chiar pentru americani. În est, sistemul merge, pentru că psihologia lor e radical diferită, în sensul că ei acceptă munca din greu ca o realitate normală a vieții. La noi munca e văzută ca o nevoie, ca o formă impusă prin care un individ obține



o viață. Nu o vedem ca o parte din viață. Din acest motiv, noi, cei din afara Asiei, nu primim cu brațele deschise cei 40 de ani de farming pentru că nu vrem să muncim în joc. Vrem să ne distrăm.

Se pare că cei de la Wargaming.net, compania din spatele lui WoT (World of Tanks), înțeleg foarte bine acest lucru, ceea ce reiese și din intervalul din acest număr al revistei. Ca urmare au construit un sistem hibrid, care a mai fost folosit și în alte părți, dar într-o altă formă. Valuta de schimb este Aurul. El poate fi folosit pentru a-ți cumpăra o perioadă Premium de o zi, de o săptămână sau de un an. De asemenea, la fiecare tanc câștigi experiență pe care o poți investi în arborele tehnologic al respectivului tanc, pentru a dobândi acces la noi echipamente sau chiar vehicule. O parte din această experiență se transformă într-o formă diferită de experiență, numită Free Experience, care se poate folosi pentru dezvoltarea oricărui tanc, nu numai a celui care a obținut acea experiență. Cu Aur, poți obține mai multă Free Experience, ceea ce înseamnă că, dacă joci cu mai multe tancuri ca să nu ai timp să mori, dar vei evolua mai repede.

Aurul îl mai poți schimba în credite, pentru că 90%

dintre obiectele din joc se vând pe credite normale. Excepții sunt doar un anumit tip de muniție foarte puternică, niște tancuri jainice, ca de exemplu Churchill, care nu sunt upgradabile, niște booster-e medii de viteză și rezistență și niște kit-uri de ajutor pentru tanc și piloți. De fapt, numai muniția aia merită investiția.

Sincer, nu aș da banii pe altceva decât pe un cont Premium, pentru că îți aduce 25% mai multă experiență și bani după fiecare bătălie. Or asta contează enorm. La ritmul destul de lent cu care crești în joc ca jucător casual, ar fi bine să dai alai 15 - 20 de euro cât o să fie echivalentul unei luni. E practic ca și cum ai plăti un abonament clasic.

Nu în ultimul rând, dacă vrei să îți mai mult de 4 vehicule în hangar, vei avea nevoie să cumperi spațiu adițional, care este 300 de Aur bucata.



ment și una de combat.

Implică gestionarea echipamentului tancului și cercetarea. Pentru a obține accesul la noi vehicule, jocul solicită din partea jucătorului să folosească formele de experiență pe care le obține din luptă pentru a avea acces la noi module și vehicule blindate, ca să nu le mai spunem tancuri. Experiența per tanc poate fi folosită doar pentru acel tanc. Circa 10-20% din experiența dobândită în fiecare luptă devine Free Experience. Aceasta poate fi folosită pe orice vehicul blindat, dar diferența cea mai importantă, o consecință directă de fapt, este că nu trebuie să cumperi și să folosești respectivul vehicul ca să dobândești acces la următorul. Poți cerceta cu această experiență module direct din tech tree. Tot va trebui să lupti, evident, dar vei economisi mai mulți bani. Dacă ai Aur, atunci e mai simplu, pentru că poți converti întreaga experiență normală în Free Experience.

Arborele tehnologic și evoluția către noi vehicule sunt oarecum temporale, în sensul că urmăresc evoluția istorică a apariției respectivelor vehicule cu variantele lor. Ba mai mult decât atât, accesul la fiecare modul este și el documentat din realitate. Adică nu degeaba vei avea nevoie de 20.000 de experiență pentru o turelă



Micromanagementul vehiculelor

Probabil că mulți dintre voi ar vrea să știe cât de departe s-a mers cu simularea în acest joc. Pentru asta, o să intru într-o grămadă de detalii de gameplay, așa că sper să aveți răbdare...

Jocul este alcătuit din două componente principale, una de micromanage-



Olof, șoferul meu

care a apărut temporal mult mai târziu, față de doar 800 cât ai avut nevoie pentru predecesorul ei. Un T-44 de exemplu a primit upgrade-ul la țevă de 100 mm D10T mult mai târziu, ceea ce se reflectă foarte bine în gameplay.

În ceea ce privește vehiculele, nu întâmplător accesul la S-51 SPG (Self Propelled Gun sau artileria mobilă) depinde de KV, pentru că ambele folosesc aceeași platformă. Da, în realitate S-51 nici nu a existat, în afara unui prototip, însă World of Tanks integrează o serie de prototipuri gen tancul greu rusesc Iosif Stalin IS-7 sau



sau de ajutor pentru piloți. Așa că un vehicul ajunge să ducă în spate de 3 ori valoarea sa în echipament, asta dacă nu luăm în calcul echipamentul uman.

tat la bord (atenție, are o rază specifică upgrad-abilă) cu ordonatele unităților în amice. Acest lucru se face automat. Odată apărut pe radarul artileriei, în cele mai multe cazuri, în afara unor excepții notabile, vehiculul acela e un vehicul mort. Artileria are acum capacitatea de a acoperi cu o rată de eroare variabilă, evident, întreaga hartă. Cum controlul vehiculelor în acest joc este genial de simplu, nu va trebui decât să te concentrezi asupra tacticii de joc.

Ca să mergem mai departe, e clar care e scopul tancurilor grele... Însă în opinia mea au o putere de foc prea mare. Știu că atât puterea, cât și rata de foc sunt inspirate din realitate, dar totuși, se presupune că în realitate numărul tancurilor grele și super grele era foarte redus într-o bătălie. Adică, tancurile ușoare aranjau infanteria (care nu există în joc), respectiv distrugeau artileria mobilă și fixă, iar cele medii erau adevărate forțe, fiind cel mai bun compromis între putere de foc și viteză de deplasare. Evident, tendința naturală a jucătorilor este să ajungă la cel mai mare vehicul din joc... ceea ce nu e neapărat o idee bună. Însă atât timp cât în joc rolul tancurilor medii nu va fi mai bine stabilit, acest dezechiliu de prezentă a vehiculelor medii versus celelalte va fi menținut.

Printre altele, producătorii au ascuns mici... ouă de Paște... Spre exemplu, Churchill este în principiu un

Echipamentul viu

Pe lângă vehicule, spre deosebire de Eve Online, World of Tanks are și o componentă umană. În funcție de model, fiecare tanc are echipaj. Care poate fi alcătuit din comandat, trăgător, loader etc. Fiecare dintre ei câștigă experiență în luptă. Contra credite sau Aur, îi poți antrena și ulterior, când ajung la 100%, le poți asocia calificări, acestea fiind în număr de trei - Repair,

Firefighting și Stealth. Toate ajută suficient de mult încât să-ți schimbe sorții de lăzbandă. Evident, calificarea se realizează doar prin luptă și este de la 1 la 100%. Fiecare component al echipajului este însă antrenat pentru un tip de vehicul. Dacă vrei să-l asociezi altui tip, parametrii lui se vor reseta, exceptând mediile. Jocul are și un sistem de medali care se acordă echipajului, acestea fiind de fapt clasicele achievement-uri personalizate pe vehicul și membru al echipajului.

Panzerkampfwagen VIII Maus, un fost posibil tanc super greu german. Sincer, mi-ar fi plăcut să văd și un IS-10, dar acesta a apărut după război, în 1952.

Ideea e că, cel puțin ca bază tehnică și teoretică, producătorul și-a făcut datoria până la capăt. Își știe meseria. În ceea ce privește viitoarele națiuni cu tancurile lor, care vor intra în viitor în joc, detalii găsim în intervalul cu producătorii.

Ca o notă de plată, pe un vehicul blindat poți instala o țevă cu sistemul de tragere asociat, o țurelă, un motor, un set specific de șine cu sistemul de amortizare integrat, un radio și 2-3 tipuri de muniție în funcție de tip. De asemenea, mai poți instala niște upgrade-uri excesiv de scumpe, dar solide, gen +25% la Stealth dacă stai pe loc sau +10% vizibilitate, care dau niște avantaje foarte mari. Iar în final, 3 consumabile, care pot fi combustibilul mai bun care crește viteza, un kit de reparare



dintre cele mai slabe tancuri grele din al Doilea Război Mondial. Totuși, a avut un succes remarcabil pentru că avea suspensiile realizate mai special, lucru care-i permitea să treacă peste obstacole care pentru celelalte vehicule erau de netrecut. Lucru acesta i-a conferit un status de „agitatie” pe care nu-l avea de fapt decât în anumite condiții... suficient cât să iasă din multe situații câștigător. Asta pe lângă rata de foc, care era destul de bună. Aceste lucruri sunt implementate în gameplay în sensul că există mai multe tipuri de teren și obstacole care opun rezistențe diferite la deplasare. Iar Churchill nu suferă de penalitățile aferente, ci doar de cele de engine grafic și fizic, jocul fiind totuși în closed beta. Mai exact,

te trezești blocat în unghiurile de coliziune dintre obiecte. Înșă astea sunt bug-uri minore, care se vor rezolva.

În ceea ce privește Tank Destroyer-ele, acolo e simplu – au putere distructivă imensă și o armură foarte groasă în partea din față. Din păcate, sunt extrem de puțin mobile și foarte vulnerabile din celelalte unghiuri.

Ca urmare, ai nevoie de un pic de experiență pentru a ști să le folosești. Folosite corect, de obicei au cea mai mare rată de kill dintr-o luptă. Rolul lor specific e bine definit și funcționează așa cum trebuie.

O luptă decurge cam așa – ești introdus într-o hartă, unde selecția forțelor și echilibrarea lor s-au făcut automat. Evident, există riscul ca una dintre echipe să nu aibă artilerie, ceea ce nu e în avantajul ei.

După care, va trebui fie să distrugi toate tancurile din echipa adversă, fie să capturezi steagul. Dacă tancul ți-e distrus în cursul acestui proces, îl vei repara în



hangar. Imediat ce ți e distrus, poți ieși din luptă fără să pierzi experiență sau bani. Înșă tancul rămâne blocat acolo până la finalizarea ei. Poți alege în schimb alt tanc din hangar și intra într-o altă luptă.

La sfârșitul luptei, vei primi experiență și bani. Există cazuri în care poți pierde bani, mai ales dacă tancul ți-a fost distrus de tot și ai consumat toată muniția, care nu e gratuită... Și o lei de la capăt până nu mai poți.

Dacă ești mai fricos din fire, există și un tutorial mode unde poți testa vehiculul împotriva altora. Dar nu e „The Real Thing”.

Vă garantez că unele lupte pot descărca suvoale de adrenalină, mai ales când ești sub focul artileriei, cu o șină spartă și aștepti disperat să ți se spună că s-a repara-





oasea lume, exceptând câteva arii specifice, ca de exemplu China.

L: De ce ați ales un sistem free2play în loc de sistemul clasic, cu plată lunară?

S: De ce nu? Făcând un joc gratuit, dispare toată bariera din fața jucătorului, în drumul său de a beneficia din experiența celuiui joc. E foarte diferit de modul clasic de plată, care ține departe un număr foarte mare de potențiali jucători, aceștia neavând șansa nici măcar de a încerca jocul din cauza prețului său piperat. Suntem prețuri care numărul cel mai mare de jucători să nu cheltuiască bani și să se bucure de ceea ce jocul are de oferit. E un fel ok, pentru că știm că vom avea un număr suficient de oameni dispuși să plătească. Unli pentru a doborâți un avantaj în luptă și a ieși în față, alții pentru a proiecta să meargă mai departe, iar alții doar ca să exprime mulțumirea pentru echipa de dezvoltare. Am fost surprinși de numărul mare de jucători din Rusia și din NA beta care au cerut să lansăm sistemul de monetizare a jocului mai repede, pentru că erau nerăbdători să susțină dezvoltarea jocului - aceste reacții pe fondul sunt foarte încurajatoare pentru noi.

L: Fără un cont Premium, în această fază a jocului pare a fi destul de dificil de avansat, deoarece câștigați puțină experiență și bani. Acest lucru vine să aducă în situația de a „farma” luni de zile pentru a dobândi acces la niște vehicule mai serioase, pe când un jucător Premium va putea să facă asta considerabil mai repede (cel puțin 25% mai repede). Cât de mare plănuți să setați diferențele dintre jucătorii normali și cei Premium?

S: Ne place să spunem că World of Tanks este destul de „tank fun” și „tank farm”. Îmi place la NEBUNIE arătați, când jucam cu Bismul meu (visând la un vehicul), nu farmam doar experiență - Mă distrăm în jocurile de bătălie în care luam parte. Ceea ce vreau să spun este că fiecare pas către „tancul de vis” este o experiență și este captivantă - așa că de ce să nu te bucuri de ea? Pentru că privește contul Premium, acesta oferă 50% mai multă experiență și bani din lupte, ceea ce, da, înseamnă că acești jucători se vor mișca mult mai rapid decât un jucător cu cont normal. Noi considerăm că e corect, pentru că, dacă ai timp, dar ai puțină investiție în timp în joc - iar dacă ai ceva bani și timp, atunci îți investești banii în joc. Ideea e că un jucător cumpărat cu un cont Premium nu va fi sub nicio formă mai bun decât un IS-7 cumpărat cu un cont normal. E mult decât atât, jocul va avea un „biroz de schimb”, unde jucătorii vor putea schimba creditele în Aur. Astfel, diferențele dintre jucătorii care plătesc și cei care nu plătesc vor fi reduse și mai mult.

L: Deocamdată, jocul oferă un singur tip de mod, și anume Capture the Flag. Plănuți să implementați și alte moduri? Plănuți să implementați hărți cu mod de respawn, o lume permanentă etc? Impresia acum este că trebuie să așteptați

prea mult între mediuri, deoarece tancul îți rămâne blocat pe hartă până când rezultatul meciului este decis (Știu că poți juca cu un alt tanc între timp, dar la început, în primele 3-4 tier-uri, vrei să conservi fiecare bănuș și punct de experiență, pentru că e greu să întregi mai mult decât un tanc).

S: Vor apărea noi moduri de joc cu siguranță. În acest moment, resursele noastre sunt canalizate spre a pune la punct partea de bază a gameplay-ului pentru modul deathmatch. Vom „smulge” toate modulele de joc posibile din shooter-elor pentru a le implementa în joc. Veți vedea un mod Survival, în care jucătorii vor avea baza înconjurată de hordă de tancuri NPC, Garage Wars (cu o formă de respawn), unde fiecare jucător va avea posibilitatea de a intra în luptă cu un număr anume de tancuri din garajul său - când un tanc este distrus, el va putea să se întoarcă în aceeași bătălie cu altul. Vor mai fi Last Man Standing, Capture Multiple Flags etc. De asemenea, campionat între echipe, misiuni istorice, mini-campanii și o grămadă de alte lucruri interesante.

L: Jocul are un sistem solid de avansare și un număr impresionant de vehicule. Dar are doar câteva hărți. Plănuți să adăugați mai multe?

S: Jocul are în acest moment 9 hărți și toate sunt diferite în ceea ce privește tipurile de teren - de la zone muntoase la câmpuri deschise cu mici sate răsfrate și până la zone urbane. Vom lansa câte o hartă nouă la fiecare 2-3 săptămâni pentru a fi siguri că jucătorii noștri au un număr decent de hărți.

L: Am înțeles că plănuți să implementați un sistem de Clan Wars. Cum va funcționa acesta în raport cu sistemul de World Domination?

S: Imaginați-vă o hartă globală în stil Total War sau Hearts of Iron, care este divizată în multiple provincii pentru care se luptă clanurile. Vor exista 2 tipuri de provincii - cele normale, care aduc credite, și capitalele, care aduc Aur. Clanurile vor primi diferite beneficii și Perk-uri de pe urma acestor provincii - modele speciale de tancuri și muniții sau module speciale. Clan Wars-urile vor avea politică, diplomație cu toate tipurile de tratate și alianțe, spionaj etc. Partea de management a acestui sistem (provocările la luptă, harta globală etc.) va fi realizată din browser, astfel încât fiecare jucător va avea acces orunde, chiar și de pe un telefon mobil, în timp ce luptele efective vor avea nevoie de un client instalat.

L: Ce alte lucruri mai plănuți să adăugați în viitor, înainte sau după lansare?

S: Recent am introdus un mod „Squad” care permite unui număr de 2-3 jucători să lupte împreună, iar în viitor vom introduce și opțiunea de echipe între prieteni, lucru care probabil va fi primit bine de către fanii. De asemenea, în curând vom introduce tancuri americane (momentan, avem doar sovietice și germane). După cum știmateam, jucătorii se pot aștepta la noi moduri de joc, noi tancuri și noi hărți în viitor.

L: Ce ați dori să mai adăugați?

S: Beta este LIVE, așa că gata cu critul și fuga să vă înregistrați!

L: Vă mulțumim foarte mult pentru răspunsuri și sper că vom păstra legătura. Aveți un joc fain și serios, pe care jucătorii se pare că-l îndrăgesc, așa că spor la lucru!

S: Vă mulțumim pentru atenția acordată! Cu siguranță, vom păstra legătura!



CHIP

200 TRĂIEȘTE VIITORUL ACUM

1x

Laptop MSI X620 15.6" HD LED Core i1366x
Intel i core 2 Duo 9200 1.3GHz, AT HD5430
3GB DDR3 4GB DDR3 4GB (5400rpm), W7/P, 1.3M
Webcam, 8 cell, DVD/RW Slim S-M, 802.11AGN, BT, etc.

Câștigă 200 de premii cu ediția aniversară!

200 de ediții 200 de ocazii în care CHIP v-a împărtășit ultimele noutăți! 200 de întâlniri în care am stat de vorbă despre cele mai bune produse și tehnologii!

Suntem de 19 ani prezenți pe piața românească și am fost mereu în elita revistelor autohtone. În ultimii 10 ani am dominat piața revistelor IT și am decis să rămănem în continuare sub formă tipărită, adevărata întru chipare a unei reviste. Am extins existența CHIP și în spațiul virtual și am întâlnit acolo mii de noi cititori. Am făcut schimbări, ne-am adaptat și putem spune, fără falsă modestie, că suntem cea mai vândută și apreciată revistă de IT din România.

În tot acest timp v-am avut drept prieteni și confidenți pe voi, cititorii CHIP. De aceea, în acest moment de sărbătoare, CHIP împreună cu partenerii săi vă oferă 200 de premii!

Vă mulțumim că ne-ați dat întreg sprijinul pentru a ajunge și a rămâne în vârf!

Pentru a putea participa la concursul CHIP 200, vă rugăm să răspundeți corect la următoarea întrebare:

În ce an s-a lansat revista CHIP în România?

Răspunsul îl puteți trimite pe adresa redacției sau accesați pagina www.chip.ro/chip200.

Câștigătorii se aleg prin tragere la sorți și vor fi anunțați în ediția din luna decembrie.



2x



1x



10x



4x



htc
purty, knitted

2x



3x

mio

msi

3x



ICY BOX

1x



3x



Microsoft

1x



AMD

1x



10x



PANDA

1x



KAJPERKY

10x

10x



bitdefender

20x

TrackMania



10x



20x

Fiatout



30x



Abonament
pe 3 luni la
revista CHIP



30x

27x



CHIP
Levi
Foto Video Digital
PC-Practic
CHIP Special



Primul Mafia îmi trezește și acum amintiri din cele mai plăcute. Nu mi-a fost greu să trec peste impresia inițială cum că ar fi o clonă mai slăbuță de GTA, fiindcă Tommy Angelo, personajul central, m-a cucerit din prima, fără drept de apel, iar povestea lui - a unui înger decăzut, plină de tensiune psihologică, cu alegeri morale dintr-o zonă colorată de un gri dens, viziunea romantică asupra perioadei Prohibiției și a faunei locale, alături de redarea grafică excelentă pentru vremea ei și muzica excepțională, plină de Django, m-au transformat într-un fan al acestui titlu, primit relativ bine de public și transformat de timp într-un „cult classic”. Așadar, așteptările - și probabil nu doar ale mele - pentru continuare au fost cum nu se putea mai mari. Tehnologia mai recentă și minunile pe care le-am trăit odată cu cea de-a patra ediție GTA, împreună cu Assassin's Creed 2 și The Saboteur m-au făcut foarte interesat de ceea ce va putea oferi Mafia II, al cărui marketing inteligent a dat de înțeles că vom avea de a face cu un adevărat blockbuster. Din păcate, v-o spun de la bun început, eu unul am rămas dezamăgit. Asta nu înseamnă că Mafia II este un joc slab, ci doar că, în mod cert, lipsește „acel ceva” care să-l poată plasa în biblioteca virtuală de titluri memorabile, a căror plăcută amintire va dăinui în timp. Sper că rândurile ce urmează să vă lămurească și pe voi de ce și în ce fel am ajuns la acest punct de vedere.

Aceeași Mafie cu altă pălărie

Problema ar fi că pălăria este foarte importantă pentru un mafiot. De la viziunea romantică asupra cetelor obscure care se îndeletniceau cu administrarea din umbră a tuturor aspectelor importante ale urbei și tulburata perioadă a Prohibiției s-a sărit direct, fără milă, către o abordare mai realistă, la scară mai redusă, ceva mai seacă și totodată la un șir de ani interesanți (1943 - 1951), însă reprezentăți destul de neinspirat de către scenarist, game designeri și acei oameni din echipă care în mod normal vin cu tot felul de idei mici, dar bestiale, care fac diferența între generic și genial. Bunăoară, reflectorul cade pe Vito Scaletta, adus încă din fragedă copilărie peste ocean de pe plajurile natale ale Siciliei, într-un oraș numit Empire Bay (aluzie la New York), care în practică este o corcitură între orașul real amintit și cuplul Detroit - Chicago. Aici, puștanul crește, în contextul în care tatăl său cîntă munca până nu mai știa de el pe niște lefe de bațjocură, iar mama și sora sa

O Tommy, Where Art Thou?

MAFIA[®]





completau tabloul unei familii neajurate. În mintea lui Vito, se contura încet tabloul „No Future”, atât de cunoscut, din păcate, de multă lume și la noi. Sub impulsul visului de a avea acces la un alt fel de viață, tânărul Vito se întâlnește cu un alt american de origine italiană, Joe, altul de care, din dorința de bani, comite niște gâlnării legale. Acestea îl aduc în fața amenințării închisorii, de care nu poate scăpa altfel decât înrolându-se în armată. Astfel, tutorialul contrastează cu restul jocului, fiind plasat în Italia. Acolo înveți să mănuești armele și sistemele de control de bază, în timpul luptei de eliberare a cizmei cu macaroane. După o rană ușoară, dar bine plasată, Vito ajunge temporar acasă, unde bineînțeles că lucrurile se schimbaseră din rău în naspa. Salvarea îl vine de la amicul său Joe, care între timp, lucrând pentru diversi dubioși, reușește să-și facă o serie de contacte destul de importante și o rezervă bunicică de bani. Așadar, acestuia nu-i vine greu să facă rost de o adeverință medicală falsă, care-l scutește pe tânărul Scaletta de a se mai întorce în iadul câmpului de luptă. Tensiunea crește odată cu încheptarea dintre influențele asupra lui Vito. Pe de

o parte, mama lui îl roagă să se apuce de muncă cinstit, după exemplul tatălui său. Pe de alta, Joe îi arată o lume a crimei în care banii, mașinile, distracțiile și femeile vin ușor, cu prețul încălcării legii și asumării unui risc. Din păcate, conflictul moral ocoleşte în cea mai mare parte personalitatea lui Vito, condus mai degrabă de slăbiciune și puturoșenie. Astfel, după ce se lămurește cum stau lucrurile cu banul cinstit și ce statut mizerabil ar fi avut dacă ar fi apucat-o pe poteca cea dreaptă, întoarce fără prea multe regrete fața către crimă, văzând „să se ajungă” și să nu mai aibă parte niciodată de lipsuri, pentru a-și putea ajuta astfel, printre altele, mama și sora. Urmează o serie de peripeții și gâlnării care fac cuplul Joe - Vito să lucreze pentru familiile mafioate predominante ale Empire Bay: Clemente, Falcone și Vinci. Nu vă stric deta-



liile, deși sincer nu mi se pare foarte mult de stricat. Pe de o parte, din cauză că narațiunea este extrem de previzibilă și în cea mai mare parte lipsită de zvâc, pe de altă parte fiindcă nici nu am putut rămâne impresionat pozitiv de cele povestite. Deși prezentarea este una de excepție, firul epic, personajele, motivațiile lor și micile răsturnări de situație sunt generice, din carton, trase la un xerox unde se pierde orice zeamă care ar fi putut ține jucătorul cu sufletul la gură. De atașament față de Vito nici nu mai vorbesc. Pe lângă Niko din GTA IV, este doar o umbră a unei umbre, peste măsura de insipid, cretin și indezirabil. Adică nu numai că nu prea poți intra în pielea lui, dar nici nu văd cum ți-ai putea dori așa ceva. Totuși, unele personaje secundare mai compensează asta, captivând, chiar dacă și ele vin turnate parcă dintr-o anumită rețetă de un generic detestabil. M-a păcălit însă excelenta lor reprezentare grafică și vocile de foarte bună calitate, cu toate că și dialogul este undeva la pămant, ocolit de orice brumă de inspirație și fler. Am remarcat însă utilizarea excesivă a injuriilor. Cuvântul „fuck” a fost repetat de peste 200 de ori, ceea ce l-a adus jocului un loc în Cartea Recordurilor Guinness. În același timp, poantele despre defecații, urină și alte chestii de genul sunt la tot pasul, la fel de reușite ca monumentele de artă modernă care poluează vizual multe orașe din România - parcă ar fi fost scoase dintr-o grădiniță populată de copilași mai săracuți ca dotare intelectuală. Am





Oh, yes... Really? That's a real sweet guy, he's into, uh... pro boxing, strategy!

Oh, yes... Really? That's a real sweet guy, he's into, uh... pro boxing, strategy!

GTA IV rămâne cu ani lumină în urmă sub acest aspect. Nu vă imaginați însă că ar fi vreun simulator, ci doar că mergeți să faceți o treabă mai mult decât decentă în lumea diferitelor tipuri de automobile, cărora le imprimă sunete și comportamente specifice erel. Pot fi conduse fie într-un mod simplificat, fie bifând opțiunea pentru o simulare ceva mai fidelă, care crește semnificativ dificultatea manevrării dar totodată permite anumite abordări delicioase și deloc ortodoxe atunci când te afli la volan. Exemplarele în sine sunt superb reprezentate, iar cu DLC-urile care pot fi procurate separat, totalizează cam 65 de modele diferite. Această reușită este cu atât mai

importantă cu cât designul misiunilor te va pune să conduci extraordinar de mult și des. Chiar excesiv, aș putea spune, fiindcă la un moment dat m-am simțit ca într-un joculeț în care simulezi un șofer de taxi care mai face adiacent și ceva treburi murdare. Exact ca misiunile secundare de taxi din GTA, dar pe care le făceai numai dacă doreai, pentru bani și achievement-uri. Aici însă ele sunt obligatorii pentru ca povestea să poată progresa. Lucrurile poate n-ar fi rele dacă orașul n-ar fi împânzit de mașini de poliție, hipersensibile la depășirea vitezei legale sau la accidente - chiar și cele minore. Băiul este că AI-ul este prost și printre altele imprezvizibil. Se poate

întâmpla să treci regulat pe verde și să te lovească din stânga cu maniac care gonește aiurea, iar poliția să te dea taman pe tine în urmărire. Altă dată, te bugești în el sau calci un pleton în fața lor și nu faci nici cel mai mic gest. Asta strică mult imersiunea și totodată împiedică jucătorul să treacă prin misiuni mai repezice. Veți folosi adesea limitatorul de viteză, existent și în predecesor, care asigură faptul că nu se va lua potera după voi măcar din motivul ăsta. Pe de altă parte, asta lungeste semnificativ timpul de deplasare. În conjuncție cu abundența schemei, la-mă de acasă, du-mă acolo, de acolo dincolo, așteaptă-mă, hai la bunică, acum fugim de lege, du-mă acasă și apoi du-te acasă să salvezi, devine exasperant. Chiar și când mergi cu mașinile altora, aceștia te roagă fără excepție să conduci tot tu, așa că nu ai parte niciodată de o pauză de la meseria de șofer mafiot. E absurd. Nici măcar o misiune în care să te trebuia să,





exemplu, să fi tu cel care trage pe geam în urmăritii sau urmăritorii. Nu, de distracția asta au parte doar partenerii în crimă, tu ții gura mică și conduci. Dacă asta nu era destul, jocul mai e condimentat și cu secvențe de cafeală manuală, pe care o înveți mai bine în închisoare. Deși funcțional, sistemul este unul extrem de simplist, care face din învingerea adversarilor mai duri mai degrabă o probă de răbdare decât o provocare în sine. Ții apăsat butonul de ferit și imediat după eschivă dai o scurtă sau una grea, pălindu-i negreșit pe adversar. Când i se umple bara invizibilă de osteneală, acesta amețește și poate fi luat de gulă, după care urmează un combo foarte sec de lovituri finale și îl ai pe jos. Sistemul ăsta putea lipsi complet, mai ales că nu este de niciun folos

în confruntările armate, care nu prea lasă loc de dansat printre gloanțe ca Rambo. Din fericire, pe lângă pimbările interminabile și filmulețele intermediare, împușcatul este cel din urmă fel important de gameplay, iar acesta se dovedește relativ reușit. Bunăoară, armele sunt diverse - veți întâlni majoritatea puștilor și pistoalelor din primul Mafia, cărora li se adaugă ustensilele mai recente, inventate cu ocazia răzbelului mondial numărul doi. De la cel mai nesemnificativ pistolă la Tommy Gun, toate se comportă foarte satisfăcător. Sunt simple și extrem de brutale, fiecare cu gradul propriu de precizie, recul și așa mai departe. Iar relativa lor imprecizie generală și crosshair-ul de proporții sunt cumva foarte adecvate perioadei. Există și sistem de cover, unui destul de simplu, care presupune să apeși un buton pentru a te piti în spatele oricărei chestii aflate la îndemână. Din păcate, nu ai decât opțiunea să ieși de la adăpost pentru a trage. Nu există foc orb sau tranziții speciale între ascunzătorii. Asta poate că n-ar fi o problemă dacă AI-ul ar fi suficient de agresiv și inteligent. Nenorocirea este că majoritatea NPC-urilor

aflate în luptă nu știu decât să iasă la intervale regulate din ascunzătoare și să tragă un foc destul de precis din tine. Totodată, dacă te poziționezi astfel încât să-i poți împușca și când se ascund în spatele vreunei chestii, nu schitează de regulă nici cea mai mică tentativă de a-și ajusta poziția și sunt victime sigure. Numărul lor mare și puterea lor de foc, alături de precizia destul de bună de care se bucură asigură însă o relativă dificultate care te ține cumva în priză. Arme meleie nu există, iar





destie de aruncat, precum cocteilurile Molotov și grenadele, sunt adesea de o eficiență îndoielnică. Mai ajută din când în când, însă utilizarea lor nu este satisfăcătoare decât, cel mult, pe vehicule. Că tot vorbim de arme și mașini, sistemul de fizică integrat de joc permite dezumflarea destul de realistă a caluciușurilor cu gloanțe și aruncarea în aer a majorității modelelor de vehicule cu niște gloanțe bine plasate deasupra roții din spate, în rezervor. Uneori se întâmplă ușor, alteori imprecizia armei folosite face aproape imposibile tentativele de acest gen. În plus, e de-a dreptul aiurea că nu poți trage din mașină chiar tu, ceea ce te privează total de plăcerea de a dezmumfla personal roțile în timpul urmărilor, bașca de aruncat în aer mașinuțe din mers. Ocazie ratată, din nou. În completarea gameplay-ului general vin mici detalii, cum ar fi un mini joc de spart incuietori, în cazul în care ai nevoie să faci rost de o mașină fără să atragi prea multă atenție, ca alternativă de a sparge geamul pentru a grăbi procesul. Mașinile pot fi îmbunătățite ca performanță, modificate ca aspect și totodată li se pot schimba plăcuțele de înmatriculare. Asta servește în cazul în care poliția te caută, fiindcă ești identificat fie după haine, fie după numărul de înmatriculare. Hainele pot fi schimbate și ele cu ușurință la magazine sau în garderola personală, însă, în mod stupid, poți alege din nou același tip de costumaj pentru a scăpa de atenția suplimentară nedorită din partea autorităților. Mașinile mai pot fi alimentate și reparate (se deformează faln și leul de realist). Dacă reparația este mereu de folos, alimentarea e de-a dreptul inutilă, fiindcă nu mi s-a întâmplat nici măcar o singură dată să rămân fără benzină.

Apoi, în condițiile în care pot sparge orice mașină doresc, de ce m-aș duce vreodată la benzinărie? Eventual pentru a o spăla, căci se poate face și așa ceva. La fel de suplimentar, inutil, pe lângă obiect ca și multe alte detalii legate de gameplay. Acesta este de fapt cel mai mare păcat al jocului: există o grămadă de atenție suplimentară pentru finisări și detalii inutile, în schimb alte lucruri, de bază, au fost ignorate sau făcute în grabă, fără o prea bună evaluare a integrării lor în ansamblu. S-a ignorat în general deșez: dacă nu e distractiv de făcut/văzut/auzit, n-are ce căuta în joc. Fiindcă, la urma urmei, dacă vrei acțiune falnă cu mafioți, există o tonă de filme bune pe care le poți vedea cursiv, fără a fi nevoie să ridici un deget sau să treci prin vreun calvar de sarcini plictisitoare și secvențe interminabile de condus. Pe alocuri, s-a strecurat și o componentă stealth. Destul de brută, dar distractivă, în sensul în care nu ai indicatori vizuali, ci trebuie să-ți

folosești intuiția pentru a te strecura pe lângă adversari. Atunci când se impune o doborâre liniștită a lor, de regulă sunt plasați în așa fel încât este foarte ușor să-i dibuiești, fără prea multă tensiune și emoție. Mare păcat. Sistemul de checkpoint-uri a fost revizuit, însă, deși în general nu m-am putut plânge, există câteva extrem de prost plasate. Dacă al ghinion, ești uneori nevoit să repeți pimbări lungi și anoste cu mașina, eventual mai multe per încărcare bașca o serie de filmulețe intermediare, ceea ce dă peste cap ritmul jocului. Cu poliția însă ai mereu opțiunea de a oferi mită, pentru majoritatea infracțiunilor, fapt care ajută la întreruperea cursivi-





tații generale a jocului. O idee bună, dar oarecum inutilă când există checkpoint-uri prost plasate și suficiente alte sarcini repetitive, care nu aduc niciun plus de distracție și nici nu servesc bine atmosfera.



Misiunea mea: omisiunea

Ei bine, nefiind sandbox defel, ci doar cu beneficiul unui oraș prin care poți aborda rutele liber, Mafia II nu oferă prea multe chestii de făcut în afara urmăririi cuminți a misiunilor legate de povești. Din păcate lipsesc total pasajele de condus în afara orașului, pe simpatice drumulețe de țară, care au cântărit greu în predecesori și au fost incluse inspirat și în The Saboteur (mi-au plăcut la fel de mult și acolo). Odată ce te duci către pat și salvezi, povestea merge mai departe și nu prea ai niciodată ocazia să te plimbi liniștit prin oraș sau să salvezi în garaj mașinile procurate fără a continua simultan narațiunea. Asta se simte negativ și din pricina că la final nu mai există modul Freeride Extreme, prezent în primul, în care puteai să faci absolut orice prin oraș după ce terminai povestea ca atare. Și poate că nu ar fi prea grav dacă jocul n-ar fi relativ ușor și scurt. Cu tot ce are de oferit, se termină ușor în maxim 12 ore, dacă nu pierzi prea mult timpul sau nu ești un antitalent total în materie de jocuri. Nu neapărat asta e rău, fiindcă seria Max



Payne a arătat perfect că nu e nevoie ca un joc să fie lung pentru a da o senzație de împlinire jucătorului care l-a terminat. Problema este că pastila Mafia II nu este nici extrem de comprimată și nici extrem de interesantă. Deși locațiile și situațiile în care te pun misiunile sunt foarte variate și creionate inspirat, designul misiunilor în sine este de o linearitate atroce, iar componenta de shooting generică și limitările menționate mai sus la volan le fac pe toate ușor de uitat. Cu mici excepții, Mafia II se

prezintă ca un rail shooter combinat cu un joc cu mașină monotona, fără tot felul de posibilități de a efectua manevre neașteptate sau inovații în materie de gameplay. Îmi pare rău să spun asta, dar cel puțin Episodul din Liberty City m-a distrat infinit mai mult ca design al misiunilor, povești și personaje - și asta dacă iau în calcul numai misiunile principale. Nu spune nimeni că viața de mafiot este mereu interesantă, însă atunci când faci un joc trebuie să-l faci distractiv și dinamic, indiferent că asta înseamnă acțiune frenetică bine dozată cu momente calme sau o atmosferă apăsătoare, tensionată aeristă cu puzzle-uri. Când concepi un joc cu povești

neară ai exact atribuțiile unui DJ. Trebuie să știi exact când să intre o anumită piesă, când să mai crești volumul pentru a ține lumea pe ringul de dans și când să-l lași puțin să se odihnească. Creatorii lui Mafia II... hai să spunem că nu l-au angajat pe post de DJ niciodată și nici pentru a-mi citi povești de adormit. Au încercat ei să mai compenseze prin DLC-ul gratuit de PS3 Betrayal of Jimmy, care exploatează mult mai bine orașul decât povestea principală, dar vine, din păcate, ca exclusivitate



Un fel de dacia. Your brand with a government influence.



AMNESIA

THE DARK DESCENT

Mori și devino!

Vă spun sincer, nu am fost niciodată vreun fan al genului horror. M-aș putea considera cel mult un consumator ocazional. Iar asta pentru că nu pot înțelege de ce aș încerca să aduc mai multă oroare în viață decât există. Par egzemplu, cunoașteți oroarea pe care o trăiește un copil la întoarcerea acasă a tatălui său beat răngă și pus pe umplut de sânge orice mișcă prin casă? Cunoașteți ce înseamnă să trăiești ani după ani într-o tensiune continuă, pentru ca apoi să crești, și, când, în sfârșit, ai putea fi liber de toate angoasele tale, de acea apăsare nemărginită pe inimă și suflet, să dobândești cunoașterea și să vezi în jurul tău răutatea, ignoranța, ura, lipsa de înțelegere și discernământ, Pandora desnuda îmblindu-te cu cele mai oribile obscenități către cutia ei, niciodată a milei?

Este totul un joc, veți spune. Așa mi-am spus și eu, până la urmă, iar ludicul creației m-a îndemnat deseori să pășesc în afara căilor mele și să pătrund în teritorii care, neașteptat, m-au schimbat. Așa l-am cunoscut pe Stravinsky, Hindemith, Scriabin, chiar Wagner. Și pe Lovecraft. Până la Lovecraft obișnuam să răsfloiesc diverse povestioare, nuvele, scrieri cu tente horror, din acelea de fuziune între romanul gotic și cel romantic, atât de obișnuite pentru secolul al XIX-lea. Evident, nu mă speria nimic, cel mult mă amuzau inventivitatea autorilor, procedeele lor, agitația deosebită a eroilor din acele scrieri, felul colorat în care erau explorate trăirile intense, dar sordide, ale acestora.

Nu am fost niciodată cu adevărat „imersat” în astfel de scrieri, privindu-le cu un zămbet detașat, dar priete-

nos, bravo măi băieți!, scrieți, numa' scrieți pe limba voastră! Cam așa îmi vine să le spun și tuturor death-et-lor și black-et-lor care se întâmplă să nu fie „Death”, „Celtic Frost” sau „Venom”. În general, puține lucruri îmi pot transmite angoasa, alia pe bune, alia reală. Angoasa de acasă.

Și totuși, drumul către Lovecraft mi-a fost netezit de Edgar Allan Poe. Nu cu una din scrierile sale celebre pentru oroarea lor, precum cea cu pendulul... ci de extraordinarul roman de mici dimensiuni „Aventurile lui Gordon Pym”. That was horror, îndeed! La câțiva ani după experiența, năucitoare pentru un copil, a lecturii aventurilor lui Gordon Pym, a urmat revelația adolescențului care a dat, absolut neașteptat, într-un almanah România Literară, parcă, peste o povestioară a lui

Lovecraft insignifiantă în aparență, aproape de neluat în seamă pe lângă monumentalele construcții ale Celor Vechi. Era vorba despre „Muzica lui Erich Zahn”.

Nu voi intra în amănunte despre acea scriere - a povesti despre un horror bun este ca și cum ai turna apă la pahar ca să întărești gustul vinului. Vă voi spune doar că, pentru mine, „Muzica lui Erich Zahn” a fost una din foarte puținele creații horror care m-au prins. Iar, de-a lungul anilor, impresia mea că genul horror este foarte, foarte slăbit în perle negre s-a adâncit...

„Tu, monstrule, n-ai priceput”

De aceea, nici în jocuri nu m-am prea lăsat convins să încerc horror-uri. Am trecut prin Darkseed-uri, dar nu știam m-a atras, ci povestea în sine, puzzle-urile și artwork-ul lui Giger. Am băgat Sanitarium, dar acolo orămașul este doar una dintre trările puternice - oricum un caz special. Am făcut misto de seria Blair Witch și cred că nici până azi Dumnezeu nu m-a pedepsit pentru asta. Am început să joc vreo trei Silent Hill-uri, dar nu am reușit să trec de prima treime a lor - mi s-au părut plicticoase. Iar dacă ar fi să consider Resident Evil ca fiind horror, ei bine, poate că aș putea râde sănătos mai des. Din seria F.E.A.R., primul titlu și expansion-ul celui de-al doilea, Reborn, au fost pentru mine horroruri pe bune, foarte bune. La fel și seria Darkness Within, după mine exemple cu adevarat interesante ale genului, rude bune, de sânge, cu Amnesia... Despre Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth nu vă mai spun nimic, decât că a primit titlul de joc al anului din partea revistei noastre, în 2006.

Totuși, reticent am fost în permanență relativ la genul horror - nu m-am înghesuit să joc astfel de titluri. Cu toate acestea (sau poate tocmai de aceea?), cloLAN a insistat pe lângă mine să scriu Amnesia - The Dark Descent. Evident, fiind cea mai recentă creație a celor de la Frictional Games, a trebuit să fac ceva înainte de a mă apuca de Amnesia: să bag la rezează primele lor producții, adică cele trei titluri ale seriei Penumbra: Overture, Black Plague, Requiem. Pe care le trecusem cu vederea până acum, după cum v-am mai zis, din motive de reticență.

„E noaptea clasică de walgurgie”

Seria Penumbra a realizat o sinteză a elementelor de gameplay specifice horror-ului ce se adunaseră până atunci. Astfel, o mare importanță o avea starea psihică a personajului pe care îl controlezi. La auzul unor sunete ciudate/neplăcute/însălmântătoare, la vederea unui monstru/cadavru sau a unei mizerii evocatoare, imaginea se tulbură, comenziile pe care le dai eroului tău sunt aduse tot mai greu la îndeplinire, crescând neîndemânarea, timpul se dilată, totul pare ca dintr-un coșmar. Te poți ascunde în întuneric, unde stai pe vînt încercând să nu fi auzit sau văzut de inamicii terifiți care străbat anumite niveluri, dar, dacă privești direct la unul din aceștia, poți face o criză de panică și te vei da de gol.

Ceea ce e nășpa, pentru că vei fi atacat, și este foarte puțin ce poți face împotriva monștrilor ucigași din Penumbra. E drept, împotriva câinilor/lupilor te aperi ucidînd pe ceva și dînd cu tîmăcopul în ei, dar asta nu merge cu alți oponenți. De altfel, chiar și dacă vei să folosești vreo armă, aceasta nu prea există, trebuie să apelezi la unele, pe care le manevrezi dificil, din cauza modalității de control care este foarte greoaie pentru meile în timp real. Una peste alta, aceasta generează o continuă stare de neputință, de frustrare, peste care se instaură lesne teama. Inițial am înjurat cu sete Penumbrele pentru controlul îngălat și pentru absența armelor „adevărate”, pentru că treptat sîntu în atmosferă, în convenția seriei, înțelegându-l frumusețea. Da, există acolo o frumusețe la nivel conceptual, o





inventivitate în a aduna toate cele necesare pentru a genera oroarea. Și asta nu e puțin lucru.

Totuși, ceva nu mi-a plăcut la Penumbra. Mi-au dat prea mult senzația de horror la borcan, făcut aproape magistral, dar după o rețetă, anume pentru a satisface o plăcă, dar și pentru a demonstra valoarea și validitatea unui engine de joc superlativ la vremea aceea. Nu m-a încântat deloc povestea, după mine un amalgam puțin original și nespectaculos de elemente clasice, iar grafica mi s-a părut necizelată, lipsită de detalii și efecte speciale, dar am apreciat puzzle-urile și mai ales atmosfera - omul responsabil de sunet și-a făcut mai mult decât toți banii.

„Mă supără prea tare”

Poate că decorul este foarte important într-un horror. Asta cred că m-a înfășurat în plasă din primele minute petrecute în Amnesia The Dark Descent - scena și timpul cândva în 1830, într-un bătrân castel din Prusia, încărcat de enigme, umbre și legende. Foarte, foarte important mi se pare faptul că grafica a evoluat enorm față de seria Penumbra, servind fără cusur jocului și atmosfere-

rei, iar, dacă mai era posibil, sunetul este și mai bine făcut, atât fondul muzical, dar și cel de zgomete, precum și evenimentele sonore. Voice acting-ul nu este doar superb, ci și original - căci actanții dramei din Amnesia există doar prin glas. Apoi, engine-ul fizic este finisat, mai natural făcut. Puzzle-urile sunt cel puțin la fel de interesante, chiar dacă nu tocmal grele. Și cu asta am zis cam tot despre Amnesia, nu?

Ei bine, aproape tot, dar puținul nespun încă este esențial. În primul rând este vorba despre sănătatea mintală. Evenimentele negative și staționarea în întuneric îți scad stabilitatea mentală până la nivelul crizei de panică și/sau al colapsului, leșinului. Dacă vrei să nu-ți pice moralul, trebuie să ajungi într-un loc oarecum mai sigur și să-ți tragi răsuflarea. A, și mai trebuie să stai și în lumină... de parcă asta ar fi safe într-un joc precum Amnesia, în care furișarea are un rol deloc secundar... Oricum, important este că lumina devine o resursă, de care depinde starea minții tale. Și, uite-așa, în loc să cu-legei parabluște sau foxtrogări, ca în restul jocurilor, umbli de năuc după recipientele cu ulei de lampă și am-nare, cu care să-ți faci lumină.

Sincer, mi se pare de tot rahatul ca într-un horror valoros să fi nevoit să băjbăi în tot locul după amnare și

As the sun rises, the darkness fades away, but the light is too bright for my eyes. They are a yellowish color, and I can see the darkness as a blinding, unbearable light. I can see the darkness as a blinding, unbearable light. I can see the darkness as a blinding, unbearable light.

ulei de candelă. Sux, sux, sux. Strică o bună parte din imersie: te miri unde dai peste amnare ori șipuri cu ulei Pur și simplu, pare atât de forțată chestia, atât de lipită cu mâna, atât de călătată numai ca să fie acolo ceva care te deranjează și te pune în mișcare, încât îmi vine să ui la producători: bă, creier pentru o idee mai bună, mai naturală, mai firească, nu ați avut? Senzația pe care ți-o lasă felul în care a fost implementat mecanismul depen- denței de lumină este una de supralicitare lipsită de subtilitate, grosieră, a unei idei care trebuia exploata- tă cu finețe, la adevărata ei valoare.

Poate că Frictional Games s-au uitat prea mult la Cryostasis și au luat de acolo cu găleata ceva ce trebuia luat cu pipeta și rafinat mai departe. Vreau să spun, felul în care acționează asupra ta înghețul în Cryostasis și felul în care privarea de lumină are efect asupra ta în Amnesia mi se par suspect de asemănătoare. Atăta doar că în Cryostasis trebuie să găsești o sursă de căldură, și nu una de lumină...

Altfel, manifestările vizibile ale pierderii minților mi se par excelent concepute, în ansamblu mai bine reali- zate decât în Call Of Cthulhu Dark Corners of the Earth, cu care Amnesia seamănă enorm sub acest aspect. Atăta doar că, așa cum foarte bine observa cIoLAN, în Call Of Cthulhu DCotE și se putea întâmpla ca, în timpul unei crize de panică ajunse la paroxism, să întorci pisto- lul către tine, să ți-l bagi în gură și să tragi... Ceea ce, fe vorba între noi, e deloc obișnuit într-un joc, iar în Call Of Cthulhu nu dă senzația că este o chestie călătată, desti- nată a gioca cu orice preț, ci este naturală consecință a cursului unui joc halucinant. În Amnesia, pierderea mi- nților se lasă întâi cu încetinirea reacțiilor, apoi cu o căde- re pe podea și la final cu leșin. Din care te trezești bine

mesi, un pic mai târziu.

Practic, pierderea minților este periculoasă cu adevărat numai dacă tocmai erai urmărit de vreun monstru. Sau dacă ai ceva treabă și jocul te reține prea mult cu anejele și leșinul. Per total, sănătatea mintală și dependența de lumină sunt mai mult o chestie de feeling și atmosferă, ceea ce nu m-a încântat deloc - vezi Call Of Cthulhu DCotE, radical și ultimativ în această privință. Iar dacă la asta adaugi și porcăria de naivitate grosolană a implementării amnarelor și uleiului de lampă, doar cu atât rămâi, cu senzația. Asta e și ideea, până la urmă, dar trebuie să fi ușor decervelat ca să nu ajungi să te enervezi pe alocuri străvezimea, repet, grosolană a implementării mecanismului dependenței de lumină și, corect, al pierderii minților, în contextul căutării de ouă prin încă, scuze, de amnare și lubrifiții.

Cele câteva pașaje în care îmi trebuia cu adevărat lumină, că fără ea mi-ar fi fost imposibil să văd ce fac și pe unde merg, au fost singurele locuri în care chestia cu lampa mi s-a părut logică, necesară și de bun augur pentru experiența de joc. Poate că mult, mult mai puțin amare și sticlute de ulei, dar indispensabile în câteva locuri din joc, eventual ca parte din câte un puzzle, ar fi făcut bine calitatea acestei componente de gameplay.

„Mă dau delirului, plăcerii dureroase”

Culmea este că, până la urmă, treaba asta cu amnarele și felinarele cu care v-am freat atât de tare nici nu este chiar așa de dureroasă cum v-am lăsat impresia, puțin trece peste ea destul de ușor pentru că Amnesia este atât de învâluitor prin toate celelalte elemente ale sale încât pur și simplu nu te poți opri să joci și să simți. Și jumătate din lucrurile care te împing mai departe este contrastul.

După mine, majoritatea horror-urilor comerciale, de serie B spre C, suferă de o problemă care le face de neconsumat pentru o minte cel puțin trează, dacă nu sălăvășă: lipsa contrastelor. În general, totul se desfășoară într-o masă de adrenalină, punctată de evăscări, decapități și zombificări, pe un fundal de zbiețerie, grohăituri și respirații sacadate. Mă rog, exagerez, dar nici în jocuri nu ducem lipsă de o astfel de linăritate a horrorificului.

Însă, un horror cu adevărat bun aproape că își transcende condiția și încetează de a mai fi doar horror. Mă gândesc aici la Sanitarium și Cryostasis, în care există momente de intens și dramatic contrast cu sordiditatea părților horror ale jocului, momente de extraordinară căldură, de regret înlăcrimat, dar și de sacrificiu curajos, momente în care mâna magică a creatorului jocului dă la o parte cortina grea a durerii și întunericului, arătându-ți recompensa fără de preț a chinurilor tale, câștigul tău: propria umanitate.

Inițial, am crezut că Amnesia suferă de boala horrorului etfîn și nu prea bun, adică

The dark towers of Evensongburg rose above the forest and were silhouetted against the snow white moon. He couldn't help feeling sad for some reason.

de lipsa contrastelor. Treptat am înțeles că m-am înșelat, că există, de fapt, o textură a contrastelor în Amnesia, dar aceasta nu funcționează clasic, așa cum m-am obișnuit de la Sanitarium sau Cryostasis, adică opunând o lumină orbitoare, de dincolo de lumea noastră, unui întuneric visceral. Nu, în Amnesia întunericului i se opune și mai întunericul. Negrului, negrul și mai negru. Iar recompensa pentru toate încercările tale nu este ceea ce câștigă, ci ceea ce te străduiești din răspuțeri să nu pierzi: propria umanitate.

Sincer, mi se pare un procedeu foarte dificil, realizarea acestor contraste nu între lumină și întuneric, ci între întuneric și abis. A susține un joc întreg pe această opoziție, făcându-l astfel perfect viabil și straniu atractiv mi se pare una din dovezile de geniu date de oamenii de la Frictional Games.



„Luminile în sală tulburi ard”

Vizual, întinericul și cloroburcul din Amnesia sunt formidabil redat. Grafica jocului este una de excepție, iar lumina este un personaj în sine. Apoi texturile, culorile, obiectele de artă sau cele obișnuite, arhitectura, ornamentațiile, toate sunt de excepție, conturând fără nici un cusur scena perfectă pentru desfășurarea acțiunii din joc, potențând la maximum trăirile pe care acesta ți le induce. În opinia mea, care tănjeam de mult pentru un continuator, măcar sub aspectul graficii, al monumentalului Thief 3 Deadly Shadows, Amnesia merită considerat ca atare, reușind chiar să-ți depășească precursorul - repet, sub aspectul vizualului și al folosirii luminii.

Dar grafica nu înseamnă numai mediul 3D al nivelurilor din joc, ci, în egală măsură, desenele din ecranele de încărcare ce apar între acestea. Dar mi-a fost dat să vad o asemenea atenție pentru un detaliu de această natură, dar, surpriză, însoțite de text, aceste desene sunt o componentă esențială a story-ului din Amnesia. Și este nevoie de acest procedeu de susținere a poveștii, pentru că textul folosit nu este în mare cantitate în Amnesia, dar trăirile, întâmplările, ideile și abominațiunile sunt atât de multe și consistente încât creatorii au apelat la diverse tehnici de „împrăștiere” a materialului epic pe suprafața întregului joc - iar ecranele de încărcare erau numai bune pentru asta, cu atât mai mult cu cât puteau fi sincronizate cu restul elementelor.

Eroul principal este un tânăr explorator și om de știință în formare, care aduce dintr-o expediție în deșert resturile unui artefact straniu, descoperit în împrejurări neobișnuite. Dar artefactul părea urmărit de un duh rău, o Umbră distrugătoare ce ucidea totul în calea ei către

ținta sa finală - posesorul actual al artefactului. Omul nostru sesizează pericolul ce îl amenință și cere ajutor „across the Europe”. Răspunsul îi vine de la o misterioasă figură nobiliară, anume Alexander de Brennenburg, iar de aici încep toate acele lucruri cumplite pe care personajul principal încearcă să le uite, pentru a putea să le răscumpere.

Schimbarea unui om, halucinantă sa alunecare către o ființă lipsită de scrupul pentru că e orbită de justificări, întovășirea într-un rău, pierderea simțului binei și a bunului simț, aplicarea conștiinței în fața coșmarului. Toate acestea sunt redată prin folosirea impecabilă a flashback-urilor, Interludiilor, a lecturilor din notele descoperite pe parcursul jocurilor, toate combinate și cu materia de story condensată în ecranele de încărcare, magistral folosite pentru a transmite mai degrabă senzații, decât informație seacă, descriptivă.

În Amnesia, nu povestea în sine este excepțională - ea fiind tot un cum al de locuri comune ale genului horror romantic - ci tehnicile prin care este expusă, gradual, în împletire cu celelalte elemente ale jocului, la modul cel mai firesc, iar apoi mai contează, pentru cei care au o „oarecare” fascinație pentru vremurile ce l-au precedat, și micile amănunte, cum ar fi utilizarea inscripțiilor latine sau a numelor latine combinate cu cele germane. Genul

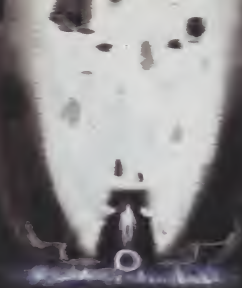
asta de finețuri ajută la conturarea din aproape nimic a imaginii cvasiintegrale a unui spațiu de civilizație și a unui timp după care, uneori, poate mai și tângim, câte unui nostalgici ai lui E.T.A. Hoffman and alike...

„Și să se-nîmple multe, mai ales!”

Nu în ultimul rând, admir rețineria creatorilor jocului în a se lansa deșănțat în orice direcție, mai ales epică. Deși Amnesia este plin de dovezi ale imaginației, se folosește minimul strict necesar pentru orice, nimic nu este lăsat fără rost sau pentru a lua fața clientului. Rară această calitate a stăpânirii de sine în conceperea unui joc, a discreției în îmbinarea lui, a perfectelor gradații în crescendo subtil către final, cu mid momente interme-



“Redirect any water”



lire de vîrf și de respiro, și doar un singur pasaj de senilitate, oază de liniște increzătoare, scurt trăitoare undeva la începutul celei de-a doua jumătăți a jocului.

Sub biciul producătorului și/sau distribuitorului, de obicei jocurile sunt prea puțin stăpânite de mîna dezvoltatorilor lor, care îndesă cît mai multe chestii, cît mai orbitoare, mai zgomotoase și mai alurtoare, acțiune, adrenalină, vulgaritate și fun. Fuck that fun! E exact cu volumul pieselor date la radio și pe posturile comerciale de muzică: totul la maxim, pînă la zdrobirea creierilor și a oricăror simțiri, nuanțe sau trăiri discrete și intermediare! Dați iubirea la maximum! Aduceți distracția în dimensiune la cît de tare o dați pe posturile urechilor cu bucuria! Saltă inima-n plăcere pe decibeli de dans bubuitoare și forțat pînă la limita rușii. Mi se rupe inima. Mi se rupe de tot. Și de toate.

Amnesia reduce în fața noastră o artă de mult uitată. Aceea a subtilității, a bunului gust, a gradării, a puștii, a încetului și a inteligenței discrete, arta de a crea dinavuri delicate, concentrări de stare de spirit, finaluri, finaluri care nu sunt neapărat apoteotice, nu vin ca o recompensă monumentală și eroică, ci sunt destinate con-

sumului, din nou discret, de sine, și reflecției interioare.

Iar faptul că jocul nu are combat deloc, monștrii sunt puștii și deloc variați, iar dușmanul cel mai înverșunat îți ești chiar tu, cu spaimile și halucinațiile tale, cu reacțiile pe care Amnesia reușește să îți le deștepte din locuri pe care nici nu știai că le mai ai în mintea ta, toate acestea întregesc impecabil unul din cele mai bune jocuri din istorie. Nu am spus unul din cele mai bune jocuri horror din istorie, ci unul din cele mai bune jocuri, pur și simplu.

Doresc foarte mult ca Frictional Games să nu mai facă niciodată un joc. Să dispară, să se dizolve în altceva, dar să rămână la atît, la Amnesia. Astfel de creații trebuie să fie rare, ca un Gordon Pym, ca un Erich Zahn. După ele trebuie să rămână un gol, pe care tu să îl simți.

Eu mi-am umplut acel gol cu Faust-ul lui Goethe. „Stirb und werde!”

Marius Ghinea

N. red. Citatele din Faust folosite în acest articol sunt preluate din traducerea regretatului Mihail Nemeș, apărută în 2005 la editura Paralela 45.



CALL OF CTHULHU DARK CORNERS OF THE EARTH

Aj fi putut pune ani Penumbrae, dar, în fond, mai bine vă ofer o alternativă reală decât un genmăis slăpaci care a fost bolnav rîn cînd era mic. Call of Cthulhu DCEtE are de toate din cele pe care le e Amnesia, numai că așezate altcumva, cu greutatea distribuită în alt fel, un pic mai avarajii, dar poate că imperfect. Oricum, un titlu de gen care își împarte podiumul cu Amnesia, fără probleme.

*LEVEL APRILIE 2006

BUNE:

- ▶ regnare, ce?
- ▶ și da, te sperie

RELE:

- ▶ frigida și amnand

CONCLUZIE:



A doua profunditate a mea fiind suspectă, nu am putut să nu remarac impecabila caracterizare pe care dăLAN a făcut-a acestui joc. Amnesia are un răspuns la demerită foarte bun! Diale.

9,6

GRAFICA 10
SUNET 10
GAMEPLAY 10
MULTIPLAYER 10
STORYLINE 10
IMPRESIE 10



Gen Survival Horror Producător Frictional Games Distribuitor 1901 Media Games
Ofertant store: Manioword.com ON-LINE www.amnesia-games.com

CERINTE MINIME: Procesor P4 / GHz Memorie 2GB RAM
Accelerare 3D Direct 9.0c Card video 64MB

Cu penelul pe pânza
de păianjen

SPIDER-MAN™

SHATTERED DIMENSIONS

Pentru 99% dintre locuitorii acestei planete, viața este extraordinară de searbădă. Fiecare zi seamănă foarte mult cu cea de dinainte și poți fi sigur că va fi la fel cu cea care va urma. Trăim vremuri ce nu ne permit să facem chestii noi, deoarece suntem blocați în activități ce trebuie să ne pună pe masă pâinea

scoți capul din mizerie prin imaginație. Pentru ei au fost inventate benzile desenate, pentru ei au apărut supereroli ce trăiesc o nouă aventură în fiecare zi. Doar ei mai închid ochii și se transferă într-o lume plină de culoare, trăiri intense și aventuri minunate.

Ce prostii vorbesc... cum să fie doar copiii cei care visează? Cu mic, cu mare, toți închidem ochii atunci când avem un pic de timp liber și ne imaginăm lucruri nemaî văzute, lumi îndepărtate și pline de forțe bune și

rele cu care ne războim pentru a triumfa. Dacă imaginația nu ne ajută, apelăm la lucrările măestrilor în branșă și trăim ceea ce alții au creat pentru noi. Așa că fiecare dintre noi se identifică cu un personaj preferat. Copiii cu un supererou, părinții cu un personaj celebru dintr-un film despre viață, iar bunicii cu un personaj de carte. Superman, Dorian Gray, Scarlett O'Hara sau whoever rocks your boat, după cum spune americanul, apar în mintea oricui în momentele în care visează la o altă lume, o altă personalitate, o altă viață. Unii visează la

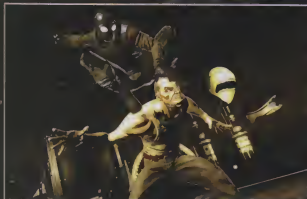


noastră cea de toate zilele. Nu poți să te desprinzi prea mult timp de școală sau muncă, deoarece am fost învățați că, dacă nu te ții de treabă, o să ajungi un terchea berchea fără viitor. Așa că, în afară de foarte rarele aventuri planificate cu luni înaltele, nimic nu ne scoate din monotonia în care am fost aruncați cu picioarele înaltele de când am făcut ochi. Doar când ești copil mai poți să



de-a treia este una al cărui personaj principal este un Spiderman mai tânăr, care se folosește de puterile costumului simbiot. Știți voi, acela negru și mișto. Iar cea de-a patra dimensiune este de departe cea care m-a impresionat. O lume sumbră și neagră, un Gotham al anilor '30 și un erou pe măsură.

În mare, tablita respectivă poate distruge viața nu numai din dimensiunea „noastră”, dar și din orice altă



acțiunea jocului este atât de antrenantă, încât nu ai timp să îți dai seama că tot ceea ce faci o faci pe un traseu bine predefinit și marcat cu mult înainte

ca tu să îți arunci pânzele de colo-colo. Totul pleacă de la Mysterio și poftele sale nemăsurate de putere. Surprins de Spiderman în momentul în care încerca să subtilizeze o tablă veche dintr-un muzeu nou, Mysterio vrea să se folosească de puterea iluziilor pentru a scăpa cu fața curată. În nebunia ce urmează, tablăta cu nume deranjant de clișee, Tablăta Ordinii și a Haosului, se sparge în câteva bucăți. Dar cum ne aflăm într-un univers care nu este caracterizat prin normalitate, în loc ca bucițele rezultate prin spargere să cadă pe jos, se împrăștiile în patru dimensiuni diferite. Prima dintre ele este chiar cea în care conflictul inițial a avut loc și îl are ca protagonist pe bunul nostru prieten Omul Pălănjen, așa cum îl cunoaștem de la TV. Cea de-a doua este una a viitorului, mai precis 2099, în care Omul Pălănjen este mai tehnologizat, dar pareă mai gay. Cea

de-a treia este una al cărui personaj principal este un Spiderman mai tânăr, care se folosește de puterile costumului simbiot. Știți voi, acela negru și mișto. Iar cea de-a patra dimensiune este de departe cea care m-a impresionat. O lume sumbră și neagră, un Gotham al anilor '30 și un erou pe măsură.

Cu tableta în alte dimensiuni

Activision a lăsat la o parte free roaming-ul cu care ne obișnuisem în trecut în jocurile cu Spiderman și a venit cu un nou joc și o nouă poveste. Bazându-se în special pe benzile desenate (pentru că nu a mai apărut niciun film cu și despre Omul Pălănjen anul acesta), Activision ne pune în brațe cel mai bun joc de până acum din seria Spiderman. Deși au lăsat baltă free roaming-ul ce era altă de interesant și de atrăgător în jocurile de dinainte,

ca tu să îți arunci pânzele de colo-colo.

Totul pleacă de la Mysterio și poftele sale nemăsurate de putere. Surprins de Spiderman în momentul în care încerca să subtilizeze o tablă veche dintr-un muzeu nou, Mysterio vrea să se folosească de puterea iluziilor pentru a scăpa cu fața curată. În nebunia ce urmează, tablăta cu nume deranjant de clișee, Tablăta Ordinii și a Haosului, se sparge în câteva bucăți. Dar cum ne aflăm într-un univers care nu este caracterizat prin normalitate, în loc ca bucițele rezultate prin spargere să cadă pe jos, se împrăștiile în patru dimensiuni diferite. Prima dintre ele este chiar cea în care conflictul inițial a avut loc și îl are ca protagonist pe bunul nostru prieten Omul Pălănjen, așa cum îl cunoaștem de la TV. Cea de-a doua este una a viitorului, mai precis 2099, în care Omul Pălănjen este mai tehnologizat, dar pareă mai gay. Cea





lume alternativă. Asta bineînțeles dacă nu este folosită cum trebuie. Pe feliile întră Madame Web, o veche cunoștință a celor familiarizați cu benzile desenate, dar o nouă protagonistă a jocurilor cu Omul Păianjen pe calculator. Un personaj aproape mistic, o băbă înspăimântătoare ca mod propriu de prezentare, dar cu o inimă mare și caldă, madama este puntea de legătură a Omului Păianjen între cele patru dimensiuni în care evenimentele vor avea loc. Un telepat puternic (nu există feminin pentru telepat, nu?) și o clarvăzătoare.



re și mai puternică, această doamnă a lumii dintre lumi va contacta cele patru versiuni ale lui Spidey și îi va ajuta mai mult sau mai puțin în recuperarea fragmentelor de tăbiță.

Fiecare dimensiune și fiecare Om Păianjen are personalitatea și farmecul său. Lumea noastră, dacă îi pot spune așa, are o înfățișare foarte apropiată de o bandă desenată animată și totul este prezentat cu un efect de film grain pronunțat. La prima vedere pare deranjant, dar după o jumătate de oră de joc, când se face trecerea în altă dimensiune, vei realiza că jocul este de fapt o sumă a patru jocuri diferite, fiecare realizat altfel, pentru a-ți oferi o altă experiență de joc. Acest Om

Păianjen al prezentului este incredibil de încrezut și la fiecare câteva secunde scoate câte o replică ce te lasă cu gura căscată. Își bate joc de adversarii, vorbește singur dacă nu este nimeni în preajmă și, în principiu, are o atitudine de cocălar încrezut. Ce îi mai lipsește este pitzipoanca blondă cu rădăcini ne-

gre, cu papuci din macrame și ochelari Clint Eastwood pe nas. Dar poate în viitor, cine știe...

Omul Păianjen ce folosește costumul simbolot este mult mai simpatic. După cum spuneam, este o versiune mai tânără a Spiderman-ului nostru și pentru asta este mult mai stăpânit în vorbe și atitudine, deși nici el nu este prea tăcut. De asemenea, este și mult mai puternic și mai agil datorită costumului de pe el, dezlanțându-l de combinări devastatoare asupra ghinionistilor ce îi stau în cale. Lumea sa este una foarte sculptoară și curajoasă. Dispar film grain-ul și efectul de bandă desenată, dar intră bloom-ul și lumina reflectată din absolut orice. O atmosferă foarte asemănătoare cu cea din lumea viitorului, unde grafica este aceeași, doar că în 2099 nicidecum nu vei vedea pământul. Totul se întâmplă la înălțimi amețitoare, printre zgârie nori gigantici sau prin holurile acestora.

Cu totul altfel stau lucrurile în anii '30. După cum spuneam mai sus, dimensiunea rămasă în urmă cu ceasul este Gotham City, cu o atmosferă tipică din Batman Arkham Asylum. S-au dus zilele în care leși la lumină și te bați ca chiorul cu o mie de adversari deodată. Spiderman din trecut nu este deloc un luptător încercat. Poate să dea și el omorul dacă într-adevăr este nevoie, dar adevărata sa putere este reprezentată de stealth-ul și take-down-urile din umbră. La fel ca și Batman, Spidey vo stă doar în umbră, de unde va aștepta momentul potrivit pentru a anihila în liniște deplină inamic după inamic. Poți spune la revedere cu toată gura razelor soarelui, bloom-ului și oricărui alt briz briz grafic.

Lumea acestui Om Păianjen este una întunecoasă, luminată doar de o lună anemică și de câte un felinar cu gaz din o sută în o sută de metri. Dacă vei juca perfect, nu vei vedea o culoare caldă în niciunul dintre episoadele destinate lui Spiderman of the Past. Atâta timp cât nu ești în lumina unui felinar, deci nu ești în pericol să te observe cineva care se uită direct spre tine, ești într-un univers



alb-negru. Te plimbi în liniște deplină și cauți locul perfect de unde să-ți anihilezi dușmanii. În secunda în care ai călcat într-un loc luminos, totul se schimbă. Totul capătă culoare, costumul absolut bestial din piele începe să lăscască, iar dușmanii te iau la ochi. Iar asta este un lucru rău! Mori atât de repede, încât nici nu se pune problema să te lupți cu mai mult de doi adversari deodată. Mai ales dacă ai arme de foc. Cum au pus ochii pe tine, cum se dă alarma și toți din zonă încep să te caute.

La fel ca în Batman Arkham Asylum, când ești desorientat și fugi, va rămâne un marker în locul în care ai fost văzut ultima oară, iar dușmanii vor patrula pentru ceva timp în acel punct. Evident, te poți folosi de acest lucru pentru ambuscade sau alte glumiețe de acest fel. Din nefericire, deși acest mod este foarte bine realizat, are mari probleme. Pentru a lăsa un takedown, trebuie să fii într-o poziție perfectă față de victimă. Pe un stâlp sau pe un cablu de curent deasupra sa. Pe un perete în diagonală față de el. Pendulând pe un fir de păianjen aștit de tavan... în fine. Trebuie să fii cumva în o anumită rază. Când totul este perfect, îți apare pe ecran butonul controlat pentru takedown. Problema este că nu apare de fiecare dată. Totul pare perfect, nimeni nu te vede, ținta este complet pe dinafară, ești la trei pași în spatele său și totuși trebuie să te plimbi în spatele său cautând punctul probabil predefinit din care trebuie să faci takedown-ul. Iar asta este cu atât mai frustrant cu cât nu poți face un takedown corp la corp dacă ești destul de aproape. Dacă ajungi imediat în spatele său și îi suflă în ureche, nu-l poți sufla gâtul, nu-l poți împiedica, nimic. Doar îi frigi un pumn în meci, se dă alarma și mori. Frustrant, mai ales că în toate jocurile stealth acest takedown-ul corp la corp sunt sarea și piperul. Dar oricum, dintre cele patru dimensiuni, aceasta este de departe cea mai interesantă. Mai ales că există provocări.

Goana după puncte

Ca și până acum, pe măsură ce avansează în joc, Spiderman devine mai puternic. Însă există și diferențe.



Spidey nu mai crește în nivel datorită unor puncte normale de experiență primite după fiecare adversar doborât. Acum trebuie să alege în clutarea unor insigne în formă de păianjen ce îi dau o monedă de schimb pentru diferite abilități foarte necesare. Cu toate acestea, insignele nu constituie cel mai important mod de a face bani. Adevăratul mod de a strânge puncte sunt provocările numărate pe care le poți realiza în cadrul fiecărui capitol. În meniu, aceste provocări îți apar ca noduri într-o pânză de păianjen și poți alege să urmărești până la trei dintre ele pe ecran. Pentru fiecare personaj, aceste provocări variază incredibil. Astfel sunt provocări în care trebuie să faci cincăzeci takedown-uri la rând fără să fii văzut sau să dobori zece inamici de pe stâlpi într-un singur web sling și tot așa. Toate aceste provocări îți oferă un număr imens de puncte și, dacă te concentrezi pe ele, poți ignora cu desăvârșire insignele de pe drum.

Cu aceste puncte îți poți cumpăra prelungitoare pentru bara de viață și mulele combo-uri ce te vor ajuta să treci peste inamici ca la vâjlugul.

Să trăiască

După ce am jucat toate jocurile cu Spiderman, pot spune cu mâna pe inimă că Shattered Dimensions este cel mai bun joc al seriei. Modul în care este pusă povestea și varietatea misunilor compensează din plin lipsa free roaming-ului. Deși per total este un joc excelent, tot mai are câteva mici probleme pe ici, pe colo, îndeajuns să te streseze într-atât încât să nu termini jocul dintr-o suflare.

Konic



BATMAN ARKHAM ASYLUM

Pentru mine, dimensiunea nouă, tipică atmosferei din Gotham, a fost partea cea mai interesantă a jocului și dacă a fost un joc la care să mă gândesc sau de care să îmi fie pețit după ce am jucat Shattered Dimensions, acesta a fost doar Batman Arkham Asylum. Atmosferă grea, închisă, apăsătoare, înamici deștept și originali și un eroe mai mult decât hardcore, asta este Batman Arkham Asylum.

"LEVEL OCTOMBRIE 2009"

BUNE:

- ▶ grafică diferită pentru fiecare dimensiune
- ▶ gameplay-ul este demodul, mai ales pentru copii

RELE:

- ▶ nu excelează prin nimic
- ▶ lipsa unei componente multiplayer

CONCLUZIE:

Un joc cu ar fi fost mediocr dacă ar fi avut parte de o dimensiune. Nu excelează prin ceea ce este, dar cantitatea lucrurilor bune face ca jocul să merite totuși atenția voastră. Mai ales că în carând o să apară și în variantă pentru PC!



GRAFICĂ
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE

90
90
90
90
90
90

COMPARAȚIE

SPIDERMAN

90
90
90
90
90
90

90
90
90
90
90
90

90
90
90
90
90
90

90
90
90
90
90
90

90
90
90
90
90
90

90
90
90
90
90
90

90
90
90
90
90
90

90
90
90
90
90
90

90
90
90
90
90
90

90
90
90
90
90
90

90
90
90
90
90
90

90
90
90
90
90
90

90
90
90
90
90
90

90
90
90
90
90
90

90
90
90
90
90
90

90
90
90
90
90
90

Sim Action! Producător: Bethesda. Distribuitor: Arxiplex. Obțineți GameStop și ON-LINE Spiderman Arkham Asylum.



TOM CLANCY'S

H.A.W.X. 2

Puțin mai aproape de cer

Produș de Ubisoft România, primul H.A.W.X. (High Altitude Warfare Experimental Squad) nu a fost deloc un joc prost, însă nu a reușit să-și convingă cumpărătorii: cei care se așteptau să capete simulare nu și-au primit porția mult răvnită, iar adepții modelului arcade l-au considerat prea generic. Dar asta nu l-a împiedicat să se vândă destul de bine în unele teritorii, atât cât să-și asigure continuitatea. Cu H.A.W.X. 2, echipa Ubisoft din România vrea să demonstreze că a învățat din greșelile trecutului, eliminând neajunsurile primului titlu din serie, îmbunătățind și îmbogățind părțile bune cu noi elemente de gameplay. Totuși, pentru

rele. Ce-i drept, ar fi recomandat, însă controller-ul consolei își face suficient de bine treaba, atât pe Xbox 360, cât și pe PlayStation 3.

Numele meu este Răzbel!

Fiul narativ, cu referiri directe la universul Tom Clancy, este mai complex decât în H.A.W.X., evenimentele din H.A.W.X. 2 continuând povestea din primul joc pe fundalul unei amenințări nucleare. Astfel, piloții H.A.W.X. sunt expediți în Orientul Mijlociu să investigheze dispariția unor dispozitive nucleare sustrate din Rusia, iar jucătorul este pus în situația de a intra, pe rând, în pielea a trei piloți diferiți: un american, un englez și un rus, abordând astfel situația din perspectiva

unică a fiecărei părți implicate în parte. Drept urmare, ni se oferă șansa de a pilota 32 de modele diferite de avioane, inclusiv F22 Raptor, Eurofighter și diverse MIG-uri în misiuni de recunoaștere, de escortă, de luptă, de bombardament la sol, chiar și alimentare în aer, însă nu pare să existe o diferență notabilă de control între ele. Pentru unii acesta poate fi un neajuns, dar pentru alții, care pur și simplu caută o experiență cursivă, lipsită de obligativitatea adaptării la schema de control a fiecărui tip de aparat în parte, este mană cerească. Dar să revenim...

La prima vedere, atât mediul de joc, cât și avioanele sunt mult mai detaliate, astfel că nu de puține ori am avut dificultăți în a-mi stăpâni impulsul de a elibera manșa și a pimba camera în jurul avionului, doar ca să admir peisajul. Este mai viu și mai credibil decât în primul H.A.W.X., Imperfecțiunile – acolo unde acestea exis-

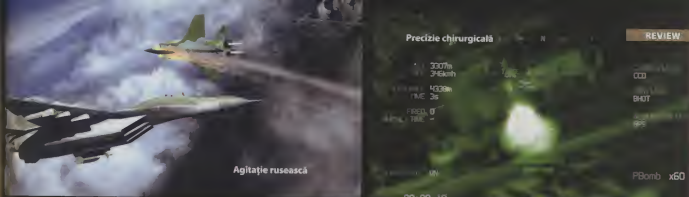
Manevre de eschivă



că a fost creat în primul rând pentru console, H.A.W.X. 2 rămâne la bază tot un titlu arcade, dar cu o înclinare ceva mai mare către simulare, ceea ce nu este un lucru tocmai rău, pentru că astfel nu avem nevoie de cine știe ce joystick performant ca să-l controlăm ușor zburătoare-

Punct ochit, punct loviti





U- fiind vizibile doar de la mică înălțime. De asemenea, Ubi a inclus în mecanica jocului necesitatea de a decola și a ateriza la începutul și finele fiecărei misiuni. Manevrele cu pricina sunt destul de ușor de executat, iar aparatul de bord indică viteza ideală pe care trebuie să o atingi înainte de a trage de manșă în cazul decolării. Aterizarea este cel puțin la fel de facilă, jocul indicând până și momentul în care trebuie să scoți trenul de aterizare. Pentru cei mai puțin familiarizați cu astfel de jocuri, există posibilitatea activării unui sistem de ghidare care te ajută să așezi corect avionul deasupra pistei înainte de aterizare. Un sistem asemănător poate fi utilizat și în cazul jucătorilor cu experiență în simulatoarelor de zburătoare.

Și totuși, în ciuda faptului că jocul înclină balanța în favoarea modului de joc arcade, mecanica de joc fiind una cel mult semi-realistă, avionul se poate dovedi greu de manevrat în cazul luptelor aeriene „mano-a-mano” (sau dogfights, cum vrei voi să le ziciți). Asta nu înseamnă că avionul devine incontrollabil folosind un controller, pentru că în cele din urmă te obișnuiești cu toate, însă joystick-ul se dovedește a fi opțiunea ideală în astfel de situații, indiferent că avem de-a face un simulator realist sau un arcade. Drept pentru care așteptăm versi-



lui misiunilor la un moment dat, tot tu ești cel care, aparent, duce tot greul, nevoit să distrugi majoritatea țintelor fără un ajutor substanțial din partea AI-ului.

Rețeta

Luptele aeriene reprezintă principala atracție în H.A.W.X. 2, însă pilotajul nu este singura îndeletnicire a jucătorului de-a lungul aventurii. Experiența de joc este condimentată cu diverse îndeletniciri secundare, cum ar fi o serie de misiuni de escortă și supraveghere în care suntem nevoiți să controlăm vehicule aeriene comandate de la distanță (așa-zisele UAV-uri) sau turelele unui avion AC-130 pe timp de noapte. Îndeletnicirea din urmă este foarte antrenantă, deoarece puterea de foc pe care ai la dispoziție într-un astfel de caz este impresionantă. Misiunile în cauză nu sunt nici prea lungi, nici foarte solicitante și încearcă să împiedice apariția monotoniei sau să o spargă acolo unde este deja instalată, însă nu reușesc de fiecare dată - cele care implică pilotarea unui UAV, de exemplu, sunt cam plictisitoare.

Campania solo se laudă cu un grad mare de re jucabilitate și poate fi jucată oricând online, în mod cooperativ, iar sistemul de salvare a progresului este foarte indulgent cu jucătorul, salvând suficient de des pentru a nu transforma orice reluare a unei misiuni într-o corvoadă. În același timp, componenta multiplayer a suferit o serie de îmbunătățiri majore, modul de joc cooperativ permițând accesul a patru jucători în cadrul unei misiuni specifice campaniei. Totuși, bătălia între două echipe a câte patru jucători poate fi o experiență mult mai intensă.

Ca fapt divers, în multiplayer putem obține perk-uri cu ajutorul punctelor de experiență câștigate în lupte și crescând în nivel, sistem asemănător cu cel folosit în Call of Duty 4. În cazul H.A.W.X. 2, perk-urile răsplătesc jucătorul cu avioane și abilități noi.

Raport de zbor

Luptele aeriene din H.A.W.X. 2 sunt distractive, unele chiar deosebit de provocatoare, varietatea misiuni-

lor este satisfăcătoare, iar AI-ul dă de furcă în aer. Este un titlu abordabil pentru mase, cărora le este dedicat, însă îi lipsește o poveste cu adevărat interesantă. Aș fi vrut mai puține clișee, mai multă substanță și un scop în adevăratul sens al cuvântului, pentru că oricare ar fi fost acesta, de cum mă vedeam în aer, uitam complet de el, orbit de același zbor, distrugând și doborând. Prin urmare, dacă sunteți în căutarea unui simulator și/sau a unei povești captivante, vă garantez că nu le veți găsi aici. Dar dacă vreți viteze, înclătări aeriene amețitoare, arme devastatoare și peisaje frumoase, H.A.W.X. 2 le are pe toate.

KIMO



ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION
Lansat în 2007, Ace Combat 6: Fires of Liberation este, poate, cel mai impresionant al luptelor aeriene arcade cu influența negativă asupra realismului simulat. Viteza și o poveste memorabilă, lupte aeriene impresionant și spectaculoase, dar la concluziile pentru Xbox 360. Însoțit de două set de pe Xbox Live și de vești camale.

PROS
» grafică de sine stătătoare
» multiplayer-ul
» lupte aeriene provocatoare
» misiuni și povești interesante

CONTRA
» poveste tipică de subaltern
» AI masiv învinsibil
» deosebit de lent
» calitate

CONCLUZIE
Nu este ușor la capitulul gameplay-ului, dar este un joc de lupte aeriene cu mase. Nu este atât de mult precum se vede și este o experiență foarte bună, dar este un joc foarte bun pentru cei din lumea arcade.

7,5

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	05
IMPRESIE	07

Gen: Acțiune
Platformă: Xbox 360
Preț: 49,99 €



me pentru PC cu nerăbdare.

În schimb, interfața este foarte intuitivă, astfel că nu am avut mari probleme în a identifica și lovi cu precizie țintele la sol, iar mica oglindă în care poți vedea rachetele care îți vâneză coada poate fi extrem de utilă, deoarece îți ajută pe jucător să execute manevre corecte de evitare a lui. Problema cu adevărat mare constă în faptul că, indiferent cât de mulți camarazi zburăie pe lângă tine în to-

WORMS

RELOADED

Boggy 2D

"We are worms, we're the best, and we've come to win the war
We'll stand, we'll never run, stay until it's done
Though our friends may fall, and our world be blown apart
We'll strike with all our might, we'll fight for what is right
Till the end."

Multe luni au trecut de când viermii au plecat la război... Vreți un număr exact? Patrusprezece. În data de 1 iulie 2009, Team17 le dădea cu tifla posesorilor de PC lansând Worms 2: Armageddon, în 2D așa cum le șade bine viermilor (deși eu l-am iubit și în gloriosul 3D, dar poate sunt eu mai cludat), pentru Xbox Live Arcade. Nu l-am băgat în seamă, deoarece am refuzat cu încălpinare să mă ating de un titlu Worms pe altceva decât pe PC. Dacă ai fi fost un gamer cu Amiga, unica și adevărată casă a târâtoarelor războinice, probabil ai fi strâmbat din nas și la versiunile de PC, dar e mai bine așa, căci nu ai fi apucat să apreciez Armageddon-ul cel vechi la justa lui valoare. În fine, oamenii cu PC-uri au căpătat ocazia să asmută viermele contra viermelui în 26 august 2010 când același Team 17 s-au îndurat și de noi, făcând mai încălpinat și retro, și au lansat Worms Reloaded pe Steam, anunțându-mă astfel că a sosit timpul să-l scot pe Nelegiulii de la naftalină. Filoftei, Gelu, Serapion și Terente, cei patru viermi ai Armageddon-ului, sunt din nou pe val.

Apocalipsa

Între noi fe vorba, unele voci de pe internet (printre care și ale producătorilor) susțin că Worms Reloaded ar fi o versiune ușor îmbunătățită (dar în mare parte identică) a lui Worms 2: Armageddon. Și, imi pare rău s-o spun, se vede de la o poșă că moștenirea consolidată apasă destul de greu asupra lui Reloaded. Începem cu interfața, căci ea sare în ochi și pătrunde nemilos până în inima simțului estetic, rânindu-l de moarte. Fonturi mari, fonturi saltărețe, fonturi colorate, meniuri grosolane... Ick. Probabil percepți altcumva meniurile când stai pe canapea, la un kilometru de televizor, și ți-e mult mai ușor să navighezi printre opțiuni cu un gamepad, dar e totuși vorba de un joc pentru PC și ar fi fost dragă din partea celor de la Team 17 să îl trateze ca atare și să ne ofere o interfață mai potrivită pentru oamenii care stau la un metru de monitor și sunt binecuvântați cu mouse și tastatură. Mi-e dor de Interfața elegantă și discretă din Armageddon, unde meniul armelor răsărea discret, în colțul din dreapta-jos. În Reloaded, feres-truța se lăfăle cu nesimțire în mijlocul ecranului, ocupă cam jumătate din el și e a naibii de intruzivă.

Icoanele armelor sunt mari și nu foarte sugestive. Bine măcar că există shortcut-uri. Într-un cuvânt, urăsc interfața cu pasiune.

Interfața nu este singurul semn că Worms vrea să se adapteze vremurilor actuale. Hărțile sunt ceva mai mici și, probabil pentru a evita aglomerația, a fost impusă limita de patru viermi pe echipă chiar și în meciurile de doi jucători. Și s-au împuținat opțiunile de personalizare a regurilor, căci omul de tip nou vrea să sară în linia acțiunii, nu să-și plardă vremea prin meniuri modifi-când puterea de foc a bazookăi. Păcat.

Weapon of Crass Destruction

Un Worms nu e Worms fără colecția impresionantă de instrumente de distrugere în masă ieșite parcă din o-



talogul serloasei corporații ACME. Reloaded încearcă din greu să-și achite datoria față de fanii seriei. În mare parte, li iese. Avem la dispoziție un număr măricel de arme, printre care se numără și o mare parte din clasicii seriei (Concrete Donkey, Holy Hand Grenade, Super Sheep și așa mai departe), iar arsenalul este completat de o serie de „gadgeturi” noi, în mare parte defensive (turele, un idol care fură puncte de viață de la inamici și le oferă prietenilor etc.), pe cât de amuzante, pe atât de utile.

Din nefericire, câțiva dintre prietenii noștri nelișu-flejiți au dispărut. Mîșnup-ul nu mai e. OK, era el un fel de Uzi ceva mai potent, dar unui „moșulei” pasionat de Syndicate ca mine îi creștea inima de fiecare dată când îl vedeai anelidă mîșnupind un ditamal tunelul și împrăștiind moarte în jur. Arcul a dispărut și el. Nu era el cea mai populară armă, dar în mîna unui țințar priceput, făcea minuni. Unde mai pui că îl puneai un zămbet pe față de câte ori îl foloseai. Am câțiva ani buni de Armageddon la activ și tot nu-mi pot stăpîni un chicot de rîs când Gelu, arcașul Nelegiulilor, își pune pălăria de Robin Hood și țintește atent un vierme. Unde mai pui că săgețile erau deosebit de utile atunci când rămăneai fără Ninja Rope și aveai de escaladat un zid... Și dacă tot a venit vorba de forfică minune, deși mi-am propus să nu vorbesc de frînghie în casa ninjalului, se pare că ninja rope-ul nu mai e chiar ce-a fost în trecut. Personal nu mă afectează prea tare noua mecanică a frînghiei, căci deși am făcut câteva ghiduși draguțele cu

**Nadger
100**





precinstia cordelină la vremea mea, n-am fost chiar un tiran al Worms-ului. Admiram pe YouTube măiestria superior adevărați, dar cam atât. Vă avertizez, totuși, că înplătimăși roping-ului nu sunt prea mulțumii de fizica frânghei din Reloaded.

Riders of the Worm

În ciuda tuturor neajunsurilor de mai sus, am conștientizat că mulțumire că seria nu și-a pierdut farmecul incontestabil. Worms Reloaded e Worms (cu o interfață mai nasoală, nu m-am putut abține) și cu asta basta. Iar (ce mai crede că 2D-ul nu este de actualitate, îl sfătuiesc deosebit de politicos să lăcșugă un Worms Reloaded cu amici și de-abia după aceea să deschidă gura.

Că mai bătrân s-ar putea să strâmbe din nas în fața texturilor HD și a noului machiaj aplicat pe fața bătrânei dame Worms, dar tinerii n-au nicio scuză. Nu pot spune că m-am dorit mai mult decât nume pentru echipă și viermi, voci, înmuri, pietre de mormânt și arme speciale, dar aș minți dacă aș spune că nu mă încântă opțiunile de personalizare a echipei din Reloaded sau că le consider doar praf în ochii tineretului superficial care mea să fie remarcat prin orice mijloc, mai puțin prin alii (deși sunt vinovat și eu de acest păcat).

În loc de ales între voci (cele clasice și câteva colecții noi), pilori, mustați, culori etc. etc. într-un cuvânt, avem la dispoziție o colecție îndestulătoare de opțiuni, care se vor asigura că șansele de a întâlni o echipă identică cu a ta pe câmpul de bătălie sunt cât mai mici cu putință. În referință, belșugul de opțiuni nu se regăsește și în regulile jocului. Pot fi modificate, dar per total oferta este mai slăbicioasă decât în Armageddon, unde puteam modifica, de exemplu, puterea fiecărei arme în parte. Altfel nu. Mai existau și câteva probleme cu matchmaking-ul, dar cum majoritatea au fost reparate de patch-uri și experiența s-a îmbunătățit considerabil, nu are rost să le

mai amintesc.

Trebule să spun că îmi plac și modurile de joc, mai ales că există destul conținut cât să-ți mulțumească și pe cel mai puțin sociabil, care nu prea au prieteni domicili de Worms și nici tragere de inimă să joace cu necunoscuți. Pentru ei există o campanie single destul de interesantă (o serie de bătălii întrerupte din când în când de un puzzle care vă învață câteva șmecherii utile), clasicele deathmatch-uri cu AI-ul (acești din vechime, Incredibil de Imbecil și Incredibil de precis) și un mod nou, Body Count (o luptă continuă pentru supraviețuire, în care viermii inamici se respawnează la infinit). Îndestulător, zic eu. Multiplayer-ul este cum îl știți din vechime. Puteți juca local sau online, ranked sau la liber, nu prea duceți lipsă de oponenți, mai cade conexiunea din când în când, dar experiența mea de joc a fost cel puțin OK, mai ales după cele două patch-uri măricele. Singurii care vor avea motive de cărcotă sunt, din nou, veteranii seriei.

Dacă ești un nou venit în universul nevertebrateilor și îți e frică de supraoamenii care băntuie serverele de Armageddon (au avut ani buni la dispoziție pentru a-și cultiva talentul), Worms Reloaded e alegerea perfectă. Deși Armageddon-ul mi se pare mai bun din toate punctele de vedere, dacă scopul vostru e să vă distrați relațiați cu un joculeț amuzant și deosebit de draguț, și nu să bateți recorduri sau să vă umiliți amicii în competiții sponsorizate, Reloaded își face treaba la fel de bine. Se instalează ușor, nu are probleme de compatibilitate cu sistemele de operare actuale, rășansele să nu fiți umiliți de un superman al frânghei sunt mult mai mici. Yup, e pentru noobii și „casual-ii” care nu se supără când sunt umiliți așa. De fapt, dacă stau bine să mă gândesc, simplul fapt că ați ajuns cu lectura până aici mă face să vi-l recomand. Atât.

■ cloLAN



WORMS ARMAGEDDON

Într-o anotație din păcate, Armageddon-ul este mai puțin accesibil decât Reloaded-ul. În schimb, deși este puțin mai lent, are o gamă de opțiuni mult mai largă și este puțin mai accesibil decât Reloaded-ul. În schimb, deși este puțin mai lent, are o gamă de opțiuni mult mai largă și este puțin mai accesibil decât Reloaded-ul. În schimb, deși este puțin mai lent, are o gamă de opțiuni mult mai largă și este puțin mai accesibil decât Reloaded-ul.

PLUS:
• o Worms, în două dimensiuni
• personalizarea extensivă
• multiplayer-ul
• micșun

MINUS:
• interfața
• vizi, interfața
• AI-ul
• un g. deosebit de rău

CONCLUZIE



E o echipă cu simpatie și generozitate, care te lasă să te bucuri de joc, dar te lasă să te bucuri de joc, dar te lasă să te bucuri de joc, dar te lasă să te bucuri de joc.

8,2

Campaign Mission Select



GRAFICĂ 09
SUNET 09
GAMEPLAY 08
MULTIPLAYER 08
STORYLINE 07
IMPRENSIE 07



Titlu: Worms Armageddon
Platformă: PC, PS2, Xbox
Gen: Strategie
Preț: 15.990
Anul: 2000

KANE & LYNCH DOG DAYS

2

TM

伏天

Ce slăbuț erai odată

Aș vrea să mă pot lăuda cu o atitudine deschisă și veselă față de lume. Să mă laud că pot să stau într-un colț și să-mi imaginez tot felul de elefanți roz, flori și norișori de alabastru, definași cu piciorușe gingașe ce umblă pe pășuni verzi, laolaltă cu oțte bărsane și prea puțîn bărfitoare. Să închid ochii și să văd doar pace și bucurie, cocalari de mână cu hipioți, albi de mână cu negri și americani de mână cu arabi. Pace. Serenitate. Iubire și înfrățire. Ca la Milcov.

Îmi este greu să nu deschid cerul peste toate aceste zâne și ilene Cosânzene și să nu revărs pucioasă și smoolă peste toată procesiunea asta de amărăți. Greu să stai și să visezi doar la lucruri frumoase. Plus că nimeni nu vrea numai lucruri frumoase. Zi-mi o carte interesantă în care nu se întâmplă măcar un lucru rău care să energizeze lumea. Un film bun în care lumea doar se lubește (nu prân). Un joc în care nu trebuie să rezolvi o crimă, să invadezi o țară, să măcelărești un zombi, să jefuiești un tren, să mitulești un evreu, să împuști un arab în fes sau să nu comiți niciun fel de act de vitejie. Nu există. Până una-alta, natura omului este violentă și

această sete de violență trebuie potolită cu simulacre literare, cinematografice sau virtuale, pentru a nu răbufni pe stradă. Iată un joc în care poți să uci o mie de sărăncoci în cele patru ore de joc alocate single playerului. Acest joc nu este Serious Sam. Cam mult, nu?

Spre sfârșitul vieții

... nimic nu este ușor. Asta au aflat-o pe propria piele cei doi protagoniști ai jocului de față. Niște adevărați eroi ai maselor în tinerețuri, acum doi boșorogi cu o grămadă de cicatrice și experiență, dar cu încheieturi



Ship Simulator

EXTREMES

Când un joc de buget
nu mai e de buget



Ship Simulator nu a fost niciodată un joc cu adevărat deosebit. Ideea din spatele lui e bună și se pare că într-adevăr a scos niște bani din nișa căreia l se adresează, altfel nu ar fi ajuns la a treia ediție. Până la urmă, este singurul joc care acoperă cu dedicație acest subiect al simulării ambarcațiunilor. Pe de altă parte, niciunul dintre jocurile din serie nu a fost propriu-zis un simulator, ci mai mult un imitator simplificat al controlului unei bărci – ca și cum, în loc bărci, ai conduce un navomodel. Extremes a avut intenția de a crea altceva, introducând tematică de achivament-uri specifice și vreme extremă. Ce a ieșit...

Dorința de a juca

Probabil că v-am mai povestit undeva că io am o pasiune deosebită pentru meseria de a conduce ambarcațiuni. Tată a fost și rău rău, în sensul că și-a construit singure două bărci cu motor, deși locuim în creierii munților. M-am lăsat chiar la liceul de marină, unde nu am ajuns pentru că nu văd bine culorile. Nu aș putea zice că-mi pare rău. Dar am rămas cu pasiunea pentru bărci, așa că jocul acesta m-a atras tot timpul. Problema e că m-a și respins în același timp. Indiferent dacă e simulator sau nu, un joc e în primul rând un joc și trebuie să respecte niște reguli de design și gameplay pentru ca

Am dat sezuze pentru limba engleza folosită, dar totul mi s-a tradus în română)

1 Drive to the designated area by pressing once the acceleration button or just try pushing forward the only stick you can see on the screen. It is a damn simulator and we reached perfection by using only one button to simulate everything! (like Activision says - "If we could map only one button on the controller to do everything, it would be PERFECT!")

After 30 minutes...

2 Oh my God! A huge oil track (you can see nothing except for a big oil tanker in front of you). We need to find out who is spilling oil! Use the oil track (which you cannot see) to find the ship. Look at the horizon with your binoculars to see if you can spot in this thousands and thousand of square miles of water, the ship responsible!

But it is right in front of us, a big oil tanker.

Shut up Greenpeace recruit! Use your damn binoculars! What do you see!

I see only grey...

You're an idiot. (Damn 2D guys. They forgot again to put some texture on the oil tanker. You can see an oil tanker. Good! Now, follow the oil track (which you can now coming out from the bottom of the ship like

an explosive untextured diarrhea) and be sure not to lose it. The sea is big and there are many ships here (which of course, we cannot see due to the external factors like the large amount of textures loss... Each of our ships has 2 millions of triangles well hidden from the human eye)

- Now, deploy your Greenpeace RIB and take a picture.

3 - God damn it recruit, take a picture before they will spot us!

But they are in front of us...

Shut up recruit or they will hear us!

4 Now drive back to the designated area!

After 30 min...

You idiot, you scratched the ship in the dock. You will never be a Greenpeace warrior, never. No go back and load your last save. What? You did not save! Start the mission again you imbecile!

In an interview:

The producer:

We are very proud to say that we have worked a lot for these guys and you will see how much fun they are and, and how long they are and... I am so excited about this. You made me cry. My baby game. I inserted



here a lake of tears! Any way, we feel very attached to our game vision so we made sure that it will be transmitted to the player by not including a time acceleration billion. Our game is so beautiful. Oh my god. NOW I am trying to make a small river of tears coming from the previous lake of tears, which will go into a sea of tears through a beautiful and muddy delta of emotions.

After 30 minutes...

I am swimming in tears! I was saying that everyone needs to take their time and watch for an hour or two the shores, the water and the only simulation thing, whatever from the screen from every position angle... and there are millions and millions of angles and a million of... I am so excited about this. You made me cry. My baby game. I inserted

să fie bine primit de jucători, chiar dacă aceștia sunt hard-core sau nu. Ca și în versiunile anterioare, Ship Simulator încalcă sistematic regulile astea și transformă o experiență decentă într-un coșmar. Extremes are mai multe moduri de joc, mai exact Campaign, Free Roaming, Single Mission și un mod de Multiplayer. Campania este destul de mare și este organizată în trei tematici principale: Greenpeace, Tourist Tales și Core, fiecare cu un număr respectabil de misiuni. Așadar, dacă îți place jocul, atunci ai avea o grămadă de făcut. Unde mai pui că modul de multiplayer îți poate oferi pe cele 12 hărți imense o grămadă de activitate. Însă treburile să fie faine...

Așa e Dacia

Am auzit asta de multe ori de la tata, după ce și-a luat Dacia și a reparat la ea zilnic timp de vreo trei ani de zile. Să presupunem că ai dat bani pe acest joc. Îl instalezi și îl dai drumul, și cauți tutorialul... Hmm, nici urmă de el. Dar vezi acolo un buton care se cheamă Downloadable Content. Dai clic pe el și ce vezi printre cele trei misiuni listate - tutorial mission 1. Cu alte cuvinte, misiunea de tutorial a ajuns în pachet după ce jocul a fost lansat pe piață. Două luni de zile nimeni nu a



știut să joace jocul... Hai să nu o luăm chiar așa. Jocul este un simulator de o simplitate demnă de invidiat. În cel mai rău caz, al trei controale pe ecran care nu trebuie folosite simultan. Totuși, ar fi trebuit măcar să ți se prezinte principiile de bază ale navigației, problema înțelului, a plecării de la doc, cum legi barca de pioni, cum să te legi de un alt vas etc. Evident, știam asta din jocurile anterioare și din „insight-ul” asupra gameplay-ului pe care ți-l dă lista de controale.

Chiar și așa, în prima misiune pe care am început-o, totul a mers OK până când am ajuns lângă vasul pe care trebuia să îl opresc să deverseze deșeurile toxice în apă. În acel moment, transportorul acela gigant a început să sară de colo-colo, să-mi scufunde barca, să facă clipping unul prin altul, un bug imens... A trebuit să restartez misiunea cu precizarea că am săpat după un pat-

ch pe care l-am găsit, înjurând de mama focului că a durat 15 minute să ajung să fac obiectivele, 5 minute să le fac și 15 minute să mă întorc la doc, am trecut la misiunea a doua.

Cum am intrat, printr-un glitch stupid determinat de valurile mării, fără ca eu să fi executat vreo manevră, catamaranul s-a atins de doc și a rămas înțepenit. Nu a mai vrut să plece. Ca urmare am dat restart. În aceeași ordine de idei, 15 minute ca să ajungi să faci obiectivul misiunii. De data asta nu m-am lăsat fentat și între timp am citit jumătate dintre știrile de pe Kotaku din ultimele două zile (adică vreo 15). Am ajuns, am executat rapid obiectivele, după care mi s-a spus să mă întorc la doc în poziția specificată. Atenție de data asta, am salvat în diferite locuri pe parcursul celor 15 minute de întoarcere. Când am ajuns la doc, cum-



Bag de început de misiune. Cică trebuie să plec cu ala mică de acolo...

va, am atins cu pupa marginea docului în timp ce manevram la punct fix, pentru că și se cere să fii foarte precis. S-a scufundat catamaranul meu Rainbow Warrior cât era de mare, de la o simplă zgârietură făcută la 2,5 - 3 noduri pe oră. Evident, am aruncat jocul cât colo.

Revenirea

Din simț de datorie, am revenit totuși și am mai jucat alte misiuni. Majoritatea problemelor s-a menținut, iar lipsa butonului de accelerare a timpului este îngrozitoare. 90% din timp nu faci nimic în jocul acesta. Mă rog, citești tot ce prinzi pe net, chiar poți să și dormi pentru perioade scurte. Ceea ce e cel puțin impropriu. Eu nu am timp de așa ceva. Și sunt sigur că puținii sunt cei care apreciază această simulare a trecerii timpului care te oprește să experimentezi jocul.

Pe de altă parte, jocul are foarte mult conținut, care pleacă de la bărci și se termină cu hărțile. Pe lângă asta, producătorii observă că lansează periodic misiuni care să-ți mai dea câte ceva de făcut. În plus, sistemul de Rank-uri e fain, mai ales dacă alegi să joci online.

Ca simulare, credeți-mă pe cuvânt, a conduce un petrolier sau o navă de croazieră nu e lucru ușor și nu se face doar din mașina înapoi-înainte și enșpe grade la babord și tribord. E un proces complex care implică managementul diferitelor departamente, respectiv camera mașinilor, comunicațiile, cel care stău de cart etc. Nu e

atât de simplu, de unde putem trage în liniștită concluzia că Ship Simulator Extremes este de fapt un engine 3D frumos cu trei controale. Și adevărul trist este că asta e. Unde mai pui că, cu sau fără Physics, fizica jocului este ciudată. Adică da, e fain cum se clatină navele simultan cu valurile, dar e nasol când vezi că patru motoare nu pot elibera un vas de croazieră eșuat pe o limbă de nisip.

Că ziceam de multiplayer, jocul a venit cu acest mod la cererea explicită a jucătorilor, care ar fi vrut ceva gen Flight Simulator. Din păcate, producătorii nu au putut oferi așa ceva. Ca urmare, în multiplayer fiecare intră cu ce barcă vrea și navighează pe o hartă mare cu diferite fenomene meteorologice, dar nu are nimic de făcut. Ci doar se salută. Ceea ce e cam cretin. Adică merge o dată, de două ori, dar pe urmă nu mai are sens.

O chestiune de răbdare

Până la urmă, dacă ești un om cu mult timp și îți mai multă răbdare, atunci o să descoperi acest joc ca fiind unul plăcut. Pentru că arată frumos, sună bine, are multe lucruri care pot atrage. Pe lângă asta, este foarte simplu, iar curba de învățare este foarte scurtă și abruptă. Spre exemplu, eu știu că voi mai juca atunci când voi avea câteva ore libere, dacă se va întâmpla asta vreodată și dacă o să vreau să renunț la toate celelalte alternative tentante care există pe plată... Sau nu.

■ Locke



Agglomeratie în Nord



Ghost Ship



RAPALA PRO BASS FISHING

Am mai dificultăți în a găsi o alternativă la un joc care e singurul în categoria lui pe plată. Alternativa ar fi să joci acum în browser Rapala Pro Fishing, joc la care am fost bând dispoziție, unde am avut grăbi ca angajament de a conduce barca pe mările întinse de apă din jur să fie via plăcută și relaxantă. Mda... (Timpul dumneavoastră de reclamă a expirat...). A crap, nu mai am floare.

SUNE

- sunet grafic
- multe obiecte
- cântă de misiuni

NELE

- nu prea e simulare
- plan de bug-uri eticile
- tipic generat a unui scop

CONCLUZIE



Fără singurul din categoria sa pe plată, putem afirma cu mâna pe suflet că este cel mai bun.

7,1

GRAFICĂ

SUNET

GAMEPLAY

MULTIPLAYER

STORYLINE

IMPRESIE



De unde: Producător: 3D Studio, 3D Studio
 URL: www.shipsim.com
 ERINTE MINIME: Procesor: 2.5 GHz
 Acțiune: 10 MB de spațiu

Nu-ți ia mai mult de 10 minute, după ce ai înțeles cum funcționează controlul Wii-ul, să realizezi cât de ușoră le-a făcut Nintendo munca producătorilor de action-uri și shooter-e. Pur și simplu îndrepti Remote-ul spre ecran și țiștești, ori unde. Pac-pac-ul este mai satisfăcător, mai realist, și dată și cu vibrațiile reproduse, dar și cu micul difuzor care sculpă sunetele scoase de arme. Dovada a venit repede, în prăjina lansării. În forma unui remake al lui Resident Evil 4, versiune care a ajuns a fi considerată, în mare datorită controlului, cel mai bun RE4 existent. La scurt timp și-au făcut apariția și rail shooter-ele (Jocuri cu împușcături pe șine care te poartă automat pe rute în timp ce tu împuști tot ce mișcă pe ecran) prin Resident Evil: The Umbrella Chronicles, un joc nu extraordinar, dar care a reușit datorită numelui, dar și a hype-ului creat în jurul consolei, să vândă mult, și remake-ul 2 în 1 The House of the Dead 2 & 3 Return, o compilatie care nu aducea nimic nou jocurilor originale, dar te ajută să-ți transformi propria casă în sală de jocuri. Logic ar fi fost ca titlurile de acest tip să răsară grup, iar Wii-ul să fie inundat de ele, dar ceva s-a întâmplat. Consola a devenit repede stigmatizată ca fiind una dedicată jucătorilor de ocazie, familiilor și petrecerilor, iar producătorii, în loc să rafineze ce știau să facă mai bine, s-au grăbit să lanseze minijocuri și titluri penibile cu buget redus care nu au avut nicio șansă în piață și au făcut și foarte mult rău platformei în general.

Sau cum să-ți transformi
coșmarurile în jocuri

SIN & PUNISHMENT

STAR SUCCESSOR

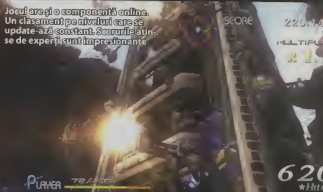
ul in-
-uk-
endo
ur și
ori-
t, g
vior
renit
e al
de-
sho-
arta
că

re
luta
gic
r
nt.
na
ceri-
facă
uri
mă
n



Așa se face că a trebuit să aștept mai bine de 2 ani până la primul rail shooter reușit. The House of the Dead: Overkill m-a fascinat prin îndrăzneala lui (o ploaie de înjurături cum nu auzi decât în peliculele lui Tarantino), prin atmosfera de film de categoria B, prin imaginile șocante și „montajul” făcut ca la carte. I-am reușit cu 2 Magnum-uri (câte un Remote în fiecare mână) cu o plăcere de om nebun și mi-am spus că rail shooter-ul nu mai are unde să se ducă. Un an mai târziu însă, Dead Space Extraction se juca cu mintea mea, suferind mă făceau să trag a paranoia, puzzle-urile erau perfect integrate, armele tălau, striveau, aruncau, curentu, ardeau, loviturile dureau, era primul rail shooter în care nu mai erai doar o pîntă pe ecran, aid camera alerga cu tine și din când în când ceva te lovea atât de tare încât te izbzea de pereți. Intrai în panică și, incredibil, camera intra și ea odată cu tine, aici, erai acolo. Și iar am spus că rail shooter-ul, deși în cu totul alt cadru, și-a atins limitele.

Jocul are și o componentă online. Un clasament pe niveluri care se updatează constant. Scările și abilitățile de experiență sunt impresionante.



zboară pe câmpii, ducând de multe ori spre absurd.

Acțiunea are loc după mulți ani de la primul Sin and Punishment și îi are ca protagoniști pe Isa, fiul lui Saki Amamiya, și Airan Jou, personajele principale ale primului joc, multumesc Wikipedia, și pe Kachi, o fată... cu abilități interesante din cauza căreia te urmărește întreaga planetă. Povestea este tipică animațiilor japoneze, cu copiii supereroi și dublaj (în engleză) volt prostesc. În cazul nostru, copiii se prăbușesc cu nava undeva lângă Tokyo și decid să-și facă drum cum pot până la cel mai apropiat hangar, de unde vor să fure o navă pentru a fugi pentru totdeauna de pe Pământ. Interesant, dar cu tușe de telenovelist tipic japonez care nu te lasă să lei totul prea în serios. De fapt, nici personajele nu se lău prea în serios.

Odată cu terminarea filmulețelor care incropesc povestea, acțiunea, surpriză, nu se transformă într-un exercițiu de tir la persona întâi, eroii rămân vizibili și se pot mișca

în voie pe ecran, ajutați de un jetpack, respectiv de un skateboard antigravitațional și pot trage în același timp oriunde în câmpul (tău) vizual. Muniția și combustibilii „gadgeturilor” sunt nelimitate, armele sunt automate și tot ce ai de făcut este să te ferești din fața tirurilor inamice și să pulverizezi, chiar și ce nu mișcă. Realizezi repede că acțiunea seamănă mai mult cu cea dintr-un bullet hell decât cu cea a unui rail shooter și începi să te întrebi ce face jocul așa atât de deosebit.

Oamenii cu mintea plecată pe câmpii

Prîmul nivel trece în pas alert, încântător, dar fără a străluți, cu un boss de nivel robot-arahnidă reciclat din N jocuri și câteva lasere mișcătoare-tăietoare a la



Ar fi trebuit să știu mai bine

Sin and Punishment: Successor of the Skies sau Sin and Punishment 2 a apărut de niciunde și probabil că nu l-ai încercat niciodată dacă colegii de breasă nu l-ar fi ridicat atât în slăvi. Jocul vine de la Treasure, o companie care rareori iese din tipare și preferă să facă de zece de ani ce știe mai bine, bullet hell-uri (Ikaruga, Gradius V), side scroller-e run and gun (Alien Soldier, Gunstar Super Heroes) și fighter-e (Astro Boy, Bleach), titluri aproape necunoscute la noi, adesea în principal comunități hardcore, în care normal înseamnă hard, iar imaginația

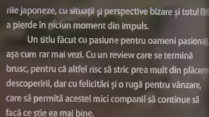




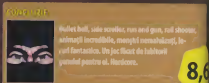
Resident Evil. Odată cu nivelul doi însă...„oamenii care au făcut jocul asta nu prea sunt sînători”. O imagine! bolenă! bolnavi! murea! ecranul cu zeci, sute, milioane de inamici, monștri, nave, rachete, roboți, mecanisme și proiectile imletoare. Dacă ai văzut *Spirit Away* și *Ghost in the Shell*, înțelegeți bucuria și ușurarea cu care am descoperit universul etalat, rafinat de atâtea și atâtea pește SF și fantasy japoneze. Motivele sunt furate de pește tot: fuge prin mijlocul oceanelor în genul *Star Wars* și lupte cu murene uriașe avem, coridoare claustrofobice gen *Aliens* și construcții Matrinene avem, *Castle in the Sky*, da, *cosmarul ca în... ca în c. de Paprika*, avem, toate refăcute și mutate pe universul S&P cu măiestrie. În anumite momente, jocul se transformă din *raș shooter* în *side shooter*, foarte asemănător cu R-Type, apoi într-un

run and gun ca Metal Slug sau intr-un fighter cu sabii
ca... Soulcalibur îmi vine, dar nu se potrivește.

Așa se face că, deși jocul are structura unui rail shooter, e greu să-l recomand ca atare, majoritatea nivelurilor chiar și pe „Normal” cer un studiu serios pentru a putea fi dovedite. Trebuie să descoperi cum să te plasezi, când e bine să te miști și unde, când să te ferești (buton assignat), când și unde să atacă sau să contraatace (unele proiectile pot fi întoarse către atacatori), biine înțeles, că și supracăldura arma pentru un atac în forță. Treasure își spune tradiția și creează un „side scroller” deghizat în pac-pac pe sine, cu animații incredibile: personajele alăarg, zboară și se opresc cu naturalețe, monștrii se undulesc, se scilfolesc sau se dezintegrează; cu bosi de nivel înimăușabili ca cum vezi doar în jocuri



DEAD SPACE EXTRACTION





Taci și sapă!

"You see in this world there's two kinds of people, my friend. Those with loaded guns, and those who dig. You dig."

Nimic mai adevărat, semn că înțelepciunea Vestului Sălbatic se aplică și Estului Domesticit cu PC-ul. Fiți atenți, căci nu mai repet. În lumea asta există două feluri de jucuri, prieteni. Cele cu arme încărcate, care au inundat piața, și cele în care sapi. La figurat, desigur. Sapi după indicii, sapi vreun NPC, sapi după obiecte printre pixeli, mai fugărești cu sapa un șobolan și așa mai departe. Ocazional mai apare câte-un joculeț în care sapi pe bune, de mai al puțin și simți pământul sub unghii și mirosul de pucioasă. În Minecraft, sapi pe bune. Deunăzi, după curățenia de toamnă, m-am trezit cu un Windows nou și două jocuri pe hard disk. Unul modern, cu două feluri de oameni, toți cu puștile încărcate și cu fețele bloomate, și mai sus menționatul Minecraft, o mândrețe de jucărie indie, cu un accentuat aer retro (da' retro, frăgi-

cule) în care sapi de zor, sapi cu spor, iar când te saturi de săpat și vrei și tu măcar un ziggurat micuț în fața casei, să se știe că acolo sălășluiește un om al muncii blănușă-vântat de zeii producției. Incepi să construiești tot ce-ți trece prin cap. Cum de putăreală sunt săuți până peste cap, mi-am spus că a sosit timpul să trec pentru o vreme de partea clasei muncitoare, să-mi câștig existența prin muncă cinstită și sudoarea frunții. Sau a arătătorului. Iac'asa, după câteva ore de trudă, am ajuns miner de frunte, arhitect de marcă, inventator extraordinar, sticlă, fierat, fermier, ecologist, bucătar, David Livingstone, decorator de interioare, fashion-ist, armurier, Păgânul, barcașul de pe Volga, pădurarul din Scufița Roșie, Scufița Roșie, arcaș, cioban, faraon, revoluționar și viitor șomer dacă nu me naibii din joc să mă apuc de articol. Pe scurt, m-am metamorfozat subtil și ire-

mediabil într-un Robinson Crusoe modern și multilateral dezvoltat, ca economia predecembristă condusă de Meșterul Manole, eșuat fără putință de salvare într-un Legoland virtual.

„Evoluția se bazează pe materiale”

Încercând să fac ordine în situația-mi școlară cam neglijată în ultimul timp, cu gândul la martiriul Sfântului

Item	Input + Output	Item	Input + Output	Item	Input + Output
Workbench		Obs Blocks		Clay Block	
Furnace		Cloth Block		Brick Block	
Planks		TNT Block		Arms	
Sicks		Sticks		Pickaxes	
Torches		Stairs		Shovels	
Chest		Snow Block		Swords	

Item	Input + Output	Item	Input + Output	Item	Input + Output
Hoes		Helmet			
Bow		Chestplate			
Arrows		Leggings			
Flint and Steel		Boots			
Bucket		Minecart			

MITZA, SUFLET SENSIBIL ȘI NE-ÎNTINAT DE INDUSTRIA LEMNULUI, ARE ALTĂ PĂRERE.

Mitza: da băi

Mitza: dar tu vezi numai jumate de joc

Mitza: care e superb

Mitza: eu mă distrez de câteva zile cu cealaltă jumătate de joc

Mitza: adică explorarea

Mitza: am căzut într-un sistem subteran de peșteri de-și stă pe-ți în cur

Mitza: mi-am pierdut o zi

Mitza: m-am băut cu animalele alea

Mitza: am trecut locuri de lavă

Mitza: am dat de aur și diamante prețioase

Mitza: p**a mea, să vezi acala feeling când ieși să mai ieși a gură de aer și parcă te-ai născut din nou

Mitza: și te duci să vezi dacă ți-a mai crescut plantația de zarzavaturi

Mitza: vdd că asta care face jocul are în plan să bage settiment-un rând, casele, dragani, eu mă ud când aud de asta, mai mult decât pentru partea de lega

Mitza: e mult prea mișta

Famous last words. Cuprins de febra diamantelor, Mitza a coborât în mină și n-a mai fost văzut de atunci. Se spune că, în nopțile fără lună, îl poți auzi ciocănind neobosit în măruntălele pământului. Mai lasă, nesătulule, și pentru alții!!!

evoluția va fi în pericol de moarte, ți vei pierși căminul confortabil și vei cutreiera lumea păstrăpasă în căutarea materialului fără de care al fi fișt încă un momoloc microscopic în balta organică. Pe drum vei înfrunta cuburi însetate de sânge și paralelipipezi (sic!) demonici, vei tundea oțte piramidale, vei mulge viciuța LEGO și vei admira peisaje nepământeste. Într-un final, uimit de câtă frumusețe poate să zacă în cele 90 de grade ale unghiului drept, vei ajunge ca mine, un insomniac care numără bolotii de materiale, nu o ci ca orice insomniac cu scaun la cap. N-ai priceput nimic, este? Nu-i bai, sper că v-am făcut curioși și veți încerca măcar sandbox-ul perfect (costă zece euro și face zece mil, îl găsiți la www.minecraft.net). Acum sunt nevoit să las.

Am de construit o casă pentru Andrei. O casă de piatră, cu un (in)ginerică pistulat la geam!

deLAN



Salarie, scos cu forța din groapa cu lei, am blîntuit trist și singur, vreme de două săptămîni, coridoarele a trei corpuri de facultate în căutarea legendarului Echivalerian. Între două episoade „știu că au trecut zece ani, preatehnicale, dar am muncit din greu pentru sasele ăsta și mi-ar părea rău să-l văd cum moare cu zile și se transformă în patru în fața ochilor mei”, îmi munceam de zor creierul cum să vă explic mai bine substratul filosofic al buclerului perfect, Minecraft. Revelația a venit exact când și de unde mă așteptam mai puțin. Amfiteatrul celor de la Știința și Ingineria Materialelor. Acest meșteșug străvechi, ale cărui origini se pierd în negura Timpului, cam pe atînd cînd primul cimpanzeu s-a scîrpinat pe spinare cu o unealtă rudimentară, cilindrică, din material lemnos, mi-a furnizat o bază solidă de pomire și m-a învățat cum și mai ales de ce să joc Minecraft. Să o luăm cu începutul. Un profesor doctor inginer glumeț, ușor plictisit și cu o dragoste neîmărmurită față de filosofie, s-a gândit că ar fi bine să afișeze o pancartă cu **EVOLUȚIA SE BAZEAZĂ PE MATERIALE** la intrarea într-un amfiteatru obscur, să vadă replicipuzii de la Uman că și inginerul este capabil de simțire. Eu, ca o vită Ignorantă, am răs cu poftă, mai ales că în peisaj apăruse și un grup de hominidi care comunicau între ei prin zgomete guturale, se băteau cu pumnii în piept și încercau fără succes să strecoare pe sub ușa, în sala de examen, câteva foi de hîrtie acoperite cu desene dudate, menite să le asigure un vînat îmbețugut.

Evoluție my ass! Mai ales cu un asemenea material...

Dar, să vezi și să nu crezi, în Minecraft evoluția chiar

se bazează pe materiale. Când te trezești de unul singur în lumea cuboidă și imensă, generată aleatoriu, ești puțin copleșit. Nicio curbă trădătoare nu întinează frumusețea inginerescă, exactă, a formelor de relief. Ca un tribut adus unghiului drept, până și șuncuțele porcușorilor care zbîrdu prin peisaj, așteptînd să fie sacrificați întru îndulțirea inginerului constructor, sunt cubice și apetisente. Norișorii paralelipedici mîngăie un soare pătrat și sfios, iar peisajul este de o frumusețe stranie, mai ales dacă ești pasionat de gaming-ul retro. Ca orice om copleșit, te așezi în fund (și el pătrat) și evaluezi situația. Ciudat. Parcă al avea chef să sapl puțin. Cu atîtea cuburi împrejur, n-are cum să nu te apuce pofta de muncă. Oricât de putative al fi, când vezi atîta belșug de cuburi, vrei să le pul unele peste altele, să faci cuburi mai mari. Să construiești, să clădești, să sapi până la epuizare, să ajungi în China, să înalți turnul Babel, să faci din rahat Piramida lui Keopai! Dați-mi o lopată și VĂ SCOBESC PĂMÂNTUL!!! Dați-mi opt blocuri de piatră și o buclăică de cărbune, și-mi deschid combinat siderurgic. Dar lopată nu-ți dă nimeni, trebuie să ți faci singur. Vei construi unelte, vei construi unelte ca să construiești unelte. Vei retrăi zor ingineriei. Ești T-Rex, you build wherever the f**k you wanna build! (mesic, piele) Material există, volnă există, planul sunt pe Internet, va exista și evoluție. Vei evolua de la un individ speriat, care se ascunde în peșteri (noaptea ies El la cină și este crucial ca, înainte de toate, să-ți încrepești un adăpost cit de mic), la un Robinsone Crusoe cu apocăpturile Meșterului Manole. Când vei rămîne fără materiale și

Wants Input / Output	Name	Input / Output	Name	Input / Output	Name	Input / Output
Piston Minecraft	Piston Piston	→	Wooden Saw	→	Ladder	→
Stone Minecraft	Stone Bottom	→	Bread	→	Papers	→
Minecraft Tool	Redstone Torch	→	Golden Apple	→	Book	→
Box	Lever	→	Painting	→	Bookshelf	→
Door	Door	→	Sign	→	Jobblock	→
	Fence	→		→		→

„De toate! Băgați
de toate!”

BATTLE of the IMMORTALS

Din când în când, uneori chiar des sau, mai exact, atunci când fug din țară și am câte o perioadă când nu am de lucru peste hotare, mă apuc și instalez toate jocurile pe care le găsesc pe internet. Uneori mă mir când văd că nu e chiar atât de rău pe cât știam. Deși nu e cazul acum, totuși se pare că și

dar nici complicate, cer de toate, dar de fapt nu cer nimic sau oferă de toate, dar de fapt nu oferă nimic, cu excepția unui singur lucru – fun. Sincer, dacă îți place să joci un joc, dar nu înțelegi de ce te-a prins, te oprești dezamăgit de propria incapacitate analitică sau mergi mai departe?

Moca

Unele jocuri din astea „gratuite, dar de fapt nu” sunt mai moca decât altele. Unele oferă avantaje evidente dacă dai lama în magazinul de produse, altele doar boostere. Unele te fac om, altele vând placebo. Ideea e că nu prea contează până la urmă dacă oricum nu o să cumperi nimic de la ei, cum ar fi cazul meu. Ce-ar fi ca de la fiecare dintre cele 3-4 jocuri din astea pe care le probez pe lună să cumpăr câte o alună, un mount sau cine știe ce șapcă cu 10% mai mult XP dacă farmez într-o anumită zonă? Ar trebui să cer sponsorizare și, sincer, nu merit. Battle of the Immortals este în primul rând action-RPG, ca Diablo, numai că online. Adică un hack & slash asiatic, cu tot tacâmul. Tematica este dubioasă, cumva legendară. Sunt amestecate toate miturile pământului, plecând de la zeii Egiptului care trebuie plesniți ca să-și



Beauty and the beast

jocurile free2play se împart deja în categorii, în funcție de scopul pe care îl urmăresc. Unele sunt mai simple, altele mai complicate. Unele cer dexteritate, altele inteligență. Cele mai multe nu cer nimic decât să fi jucat altele înainte. Pentru că sunt exact la fel, iar unele cer de toate pentru că au de toate. Din nou, există și jocuri pe care nu le poți clasifica, pentru că nu sunt nici simple,



Cai și călărești...



Au și autovehicul...



A făcut treaba mare un căfâr...



Haos! Haos!

treazăsc pe Thor, zeul zeilor... care, hai să fim serioși, totdeauna? Era noapte în Valhalla? Ideea este că am citit totuși quest-urilor și m-am îngrozit. Inițial am crezut că e la misto, dar m-am înșelat amarnic. E pe bune. Acum gândiți-vă cum ar suna aceste legende exotice europene în coreeană. Ideea e că jocul chiar are de toate. Și că tot aiceam de magazinul de produse virtuale, adică fără formă materială, care sunt de fapt numai în capul nostru (pe bune, dați banii pe un șir de 0 și 1), și el are de toate. Iată de la ac la tanc. Poți să te faci rapid uber sau progresiv superior, în funcție de ce caracter, profil psihologic și de câți bani ești dispus să arunci pe fereastră.

Oferta

Cum fiecare joc din această categorie vine cu o ofertă de lucruri pe care le poți face, și aici există o listă destul de bogată care, culmea, te prinde. Treacănd peste un uni-

vers bogat în povești care amestec pe oricare are habar de mitologie, Battle of the Immortals vine cu un număr decent de quest-uri, unele repetitive, cu evenimente specifice care dau acces la anumite zone sau dungeon-uri, cu dungeon-uri masive unde musai să te duci în party etc. Pentru a ajunge la ele, nu trebuie să-ți bați capul pentru că este implementat și clasicul sistem de

navigare automată, mai exact, dai clic pe obiectiv sau personaj din textul quest-ului și acesta te va duce automat la destinație. Există și lucruri mai speciale, ca de exemplu sistemul de animale de casă. Jocul are o mîriadă de monștri, mai mult sau mai puțin agresivi. În momentul în care l-ai omorât pe unul dintre ei, are o șansă de a se lăsa adoptat ca pet. Evident, dacă nu plătești, ești limitat la maximum 3 sloturi, ceea ce înseamnă că relativ repede va trebui să arunci din el pentru că nu se pot depozita nicăieri. Acești companioni au aceleași caracteristici ca și personajul, doar că nu pot primi echipament. Cresc în nivel, trebuie să le aloți puncte, învață abilități etc. Bănuiești că întotdeauna încep de la nivelul 1, așa că ești obligat oarecum să blochezi un slot cu un companion pe care să-1 ții aproape de nivelul tău, iar în celelalte două să încerci diferite alternative.

Un alt element excesiv de dezvoltat sunt vehiculele de transport, monștri cum sunt cunoscuți în limbajul MMO-știlor. Iar jocul are sute de tipuri. Asta ca să nu mai vorbim de variante. Jocul are un sistem complicat de crafting și de upgrade care îți permite practic să plect de la un simplu cuțit și să ajungi la ceva complet diferit și mult mai puternic. Pentru monștri în schimb permite, pe lângă upgrade-ul calității acestora, și modificarea aspectului exterior. Nu, nu o să ajungi de la șopărlă la mamifer, ca în poveștile lui Darwin, dar evoluezi suficient încât un alt hard-core să-ți vîndă copiii ca să poată cumpăra milioane de ZEN (moneda jocului), adică un Yen cu Z. Asta dacă nu eai ZEN dinainte...

PVP

Contrar subtitlului care v-ar putea crea falsa impresie că am fost interesat de PVP în acest joc, nu merită să-l dăm chiar așa de multă atenție. Oricum, peste un anumit nivel poți să te activezi ca gata de PVP prin intermediul unui butonăș. Trebuie să ai grijă unde o faci, pentru că e plin de mușfani care stau cu ochii pe n00bs, nu b00bs, și o să te hăcuie. Dacă hăcuie și tu jucătorii nevinovați – dar voi știți ca și mine că nu e nimeni nevinovat pe lumea asta – atunci devii jucător-criminal. Întâi te îngălbenești, după care te înroșești și îți va fi limitat accesul în orașe. Este exact același sistem care nu avut niciodată succes în lumea MMO-urilor, așa că evident că nu moare...

În relație cu acest sistem există totuși ceva pentru care merită să te ofiți din cauza exploiterilor din PVP, și anume Territorial War System. Mai exact, războaie între gilde pentru resurse, relicve și alte nebunii. Evident, nu am ajuns până acolo și sunt în stare să-mi tund părul dacă voi ajunge să fac asta... Deci nu.

Două rînduri de final

Așadar, cu un sistem Diablo-like, adică la fel ca în majoritatea MMO-urilor de acest gen, cu siguranță v-ați așteptat să zic că e un joc căruia era poate mai bine să nu i fac review, că oricum e o pierdere de vreme. Într-un fel e așa. Pentru că orice potruia de lucru depinde cum e ordonat. E important cum azezi lucrurile astfel încât să existe o armonie, o matematică. În ciuda tuturor preconcepțiilor pe care le avem și cu care eu am pornit la drum în acest review, Battle of the Immortals este un MMO bun, serios, e colofat, dar artistic, e aglomerat, dar e autotom, e haotic, dar e fun. Pentru că acesta e adevărul, jocul este foarte fain. Te prinde, dă dependență... te cheamă. Și nu conține precum Coca-Cola agenți care să-ți facă sete...

Locke

Extras din povestea jocului

Muto din Atlantis (un japonez deștept din Atlantis) a descoperit care este modul prin care poate fi restabilită ordinea în lume. Dacă Lord Udin (ca să vezi... păi parcă Regele Scorpion era problema... și pe el l-am omorât) va fi reînviat, atunci o nouă ordine va fi instaurată, iar lumea va fi restabilită haotică va dispărea (adică o să avem quest-uri de omorât unicorni în loc de nemorți). În capitolul 2 al Apocalipsei (totul e inclus în capitolele alale) conține cheia modului prin care Odin poate fi readus în lume. Odată ce vor fi găsite cele 3 Artefacte Divine (Huh? Numai 3? Preții unul e inițial lui Hathor și al doilea cotelui lui Procust), Lord Odin, împăratul zeilor (autoproclamat post-mortem), se va scori pe pământ și va stabili o nouă ordine...

ON-LINE <http://bol.perfectworld.com/>





Program: exolon

La recomandarea unui amic ceva mai umblat decât mine pe cărările întortocheate ale distribuției de jocuri din anii '90 (trei buticuri suspecte și un individ dubios din Piața Traian), am pus mâna pe Casetele care m-au costat un sfert de alocație, Olimpiada de Matematică și bunăvoința mamei față de firavul HC-91, perceput de ea pe atunci ca un instrument de învățare pe 8 biți, cu 48 de kilobytes de memorie RAM. Nu prea pricepea ea, săraca, rolul casetofonului resusc în procesul de învățare, dar chiar când am reușit să o conving că scula sovietică cu cap reglabil este absolut esențială în dezvoltarea intelectuală a micului Ciolan din familia Costache, au apărut Casetele. Două la număr, dreptunghiulare ca formă, mici la stat, lungi la bandă și degrabă încălțătoare de copyright nevinovat, casetele erau pline ochi cu ninjălăi (Saboteur, Last Ninja), karatiști de stradă (toată seria Renegade), barbari (Rastan Saga, doar ăsta și ale lui 60 de niveluri ocupau o casetă întreagă). Cireașa de pe integrat și noul meu drog timp de un an a fost un cosmonaut îndrăcit cu un laser potent și rachete sol-sol. Personajul pixelat presta servicii într-un un side scroller (run-and-gun sau cum vreți voi) clasic, genul de joc care îmbătrânește foarte frumos și este perfect jucabil și acum (mai ales pe un Nintendo DS cu emulatorul ZXDS, o bijuterie de softuleț gratuit). Grafica era superbă pentru acele vremuri, iar dacă familia te-a binecuvântat cu un sistem cu 128k, te trezeai încălcându-l doar să poți asculta muzica. Exolon era numele jocului, si-de-scroller-ul și vânătoria de păduchi spațiali sferici îi erau ocupațiile, iar scorul era drog. Mai puternice decât țuca în care băgam degetul când nu se uita jupânul la mine, mai parfumate decât romul pe care mi-l turna bunica în ceai, scorul, curiozitatea de copil - să văd cine mama naibii mă mai căsăpește în următorul ecran - precum și dorința de a arăta celorlalți amici jucători de Exolon că eu am patru, în timp ce ei au doar două (grenade, băii), m-au ținut aproape de el chiar și în momentele în care simțeam că vreau să-l mu...

D BREAK - CONT repeats, O!



...șc de beregată pe individul perfid care l-a proiectat. Pentru că încă nu știam de ZORBA, Răbdarea n-a fost niciodată punctul meu forte și, cum fiecare „ecran” era o nouă aventură și un nou test îndrăcit al răbdării și al reflexelor, vă dați seama ce era în sufletul meu când, după o cursă extenuantă de 30 de „ecrane” (învățate pe de rost), o blută violentă apărută parcă de niciunde sau un ciocan pneumatic plasat strategic exact la intrarea în ecran (se putea intra și pe sus, dar desigur că ideea nu-ți venea decât după ce mureai) mă puneă la pământ și-mi mânca ultima viață. Eram doar o mogâldească de pionier și nu prea știam eu ce e și cu ce se mănâncă level designul. Și chiar dacă aș fi știut, cred că vecinul de la țară, partenerul meu de joacă pe HC, m-ar fi snopit în bătaie dacă l-aș fi spus cu o față serioasă „Azi băgăm Exolon, un side-scroller genial, să vezi acolo gameplay ca la carte, asta ca să nu mai vorbesc de level designul absolut bestial”. Era mai simplu să-i spun că azi vom muri sărind peste chestii, ocolind chestii și, cel mai des, împușcând chestii. ÎN SPAȚIUL EXTRATERESTRU! Credeam că nomenclatorul de meserii conține numai doctor, inginer și maestru, și nicidecum o lighioană suspectă și decadentă ca level designerul. Ptiu, drace! Dar de fiecare dată când intram într-un „ecran” nou (de curând am aflat că avea 125, și e bine că nu știam, căci discuțiile în care lansam diverse teorii în legătură cu „ultimul ecran” erau la fel de succulente ca și jocul propriu-zis) și-mi cădea o satană în cap, nu-mi puteam stăpâni gândul contrarevoluționar că în Vest există o categorie de oameni care își câștigă pâinea plesnindu-mă peste ego de câte ori greșesc într-un joc. Acum însă știu și mă plec în fața lor...

P.S: Dacă nu mai aveți ochi pentru versiunea de Spectrum, căutați pe Google „Exolon DX” și fiți uimiți!

O OK, O-I

International Game Magazine

Cu C

LEVEL

Numărul 1
Septembrie 1997

14800 L

Dungeon Keeper

Cele mai noi update-uri

Comanche 3

Jocuri și programe shareware

Dark Colony

Buccaneer • Comanche 3 • Constructor • Dark Colony • Dungeon Keeper
F16 Fighting Falcon • F1 3Dfx • Ignition • Mass Destruction • Panzer Gene
2 • Shadows of the Empire • Steel Panther 3 • Take No Prisoners • The Last
Express • Warwind 2 • World Wide Soccer

LEVEL

13 Ani

Așa cum o spune și Marius în editorialul „aniversar”, s-au făcut 13 ani de LEVEL din septembrie 1997 încoace, 13 ani mai mult sau mai puțin glorioși și frumoși pentru cea mai bună revistă de jocuri din România, care se încăpățânează să existe numai datorită vouă. În stânga, în toată splendoarea, puteți admira coperta primului număr, dovada că două cartoane și un CD însemnau enorm de mult prin '97. Dar pentru nostalgici și curioși, avem o surpriză și mai mare - trei recenzii de odinioară, semnate de trei redactori care au crescut-o de mică, pe numele lor Marius Ghinea, Mihai Stegaru (Mike) și Sebastian Bularca (Locke). Trebuie doar să dați pagina...

Unreal - Return to Na Pali

Unreal Engine și Epic Games au colaborat și au produs fructul rezultat fiind un mission pack ce este o continuare la Unreal. Chiar este?



Sau mai mult de po-
manii, altele aproxima-
tiv retoricești, ci pentru
ca mi se pare foarte
bucurătoare că un sequel al Un-
real-ului, fie și sub forma unui
mission pack, este un cocktail
de narcotice tare greu de
resistat din ingrediente pentru
a te putea duce la înălțimea
„senzatiei de Unreal”. Dar ce
comparăzică această senzație,
și la ce măsură se regăsește
în Return to Na Pali?

Senzația de ireal (1)

Primul ingredient din
cocktail este grafica. Nu cred
că trebuie să accentuez pe
acest aspect, știu cu toții că
engine-ul grafic de Unreal
este o reușită, din acest motiv
fost preluat deja și în alte
jocuri (cum ar fi Deus Ex, de
pildă). Pe scurt, grafica de
Unreal este bestială, cu o mică
precizare - e cam săracă în
„uprafețe curbe. La fel de
bestială este, oarecum firesc,
și grafica din Return to Na Pali.

O să vedeți făclii și stele
(în unele momente chiar vă
vor fi stele făclii, dacă nu
opătați la timp pe trăgaci),
modelele apelor vă vor atrage în
ricăcarea lor (nicăieri nu este
apa mai frumos curgătoare

decât în Unreal), iar scurgerile
de deșeurile toxice sau car-
burant radioactive vă vor arde
rețina cu strălucirea unor nău-
cioare culori de discotecă (mi-
e teamă ca Unreal și sequel-
urile sale să nu introducă pe-
riculoasa prejudecată grafică
cum că tot ce este lichid toxic
sau radioactiv trebuie să fie de
culoarea marker-elor; în acest
caz, lipsa de realism atacă
realismul superb al jocului).

Nici în Return to Na Pali
nu lipsește clădirile complexe,
îngrijit realizate, cu respect
pentru realitatea construcției
și utilizării lor, fie că este vorba
de lăcașe de cult sau de simple
locuințe de țărani. Dealtfel, mi-
a atras în mod plăcut atenția
felul simplu și practic în care
erau construite unele case din
Gathriel, un sat mai instărit
de Nali (Nali - populația
băstinașă a planetei). Este
vorba de case cu un singur
nivel, dar cu mansardă. La
parter se află șemineul, în care
veți vedea aprins focul, o masă
pe care se află un crucifix, și
multe, multe rafturi pline cu ...
CĂRȚI. În acest mission pack
am fost surprins să descopăr
locuințe cu biblioteci impresio-
nante. Nu știu dacă aveau
dumneii cărților a fost dorită ca
un element de pitoresc pentru



noi, digitalii, sau este o speră
educativă pentru plebea
necititoare și telembizată. La
mansarda casei de care vă
vorbeam se urcă pe o scară
interioară, iar acolo se află
dormitorul - două tatami-uri
așezate, firește, direct pe
podea. Căldura degajată de
focul de la parter urcă,
încălzind podeaua mansardei.
Totul scaldat într-o lumină
blândă, liniștitoare. Poate că
altora nu li s-ar părea nimic
extraordinar, dar eu am fost
adânc impresionat. Am de-
venit pe nesimțite părtaş la
intimitatea unei case țărănești,
am respirat pentru un moment
aerul calm, fericit și, de ce nu?,
omenesc, al locului în care se
adună la orele serii sau re-
paosului mediativ familia de
Nali. Cu concursul copios al
engine-ului grafic, casa
aceasta din Return to Na Pali
m-a făcut să mă bucur de ceva
ce lipsește marii majorități a
first person - urilor. Mă refer
la simplitate și la firească.

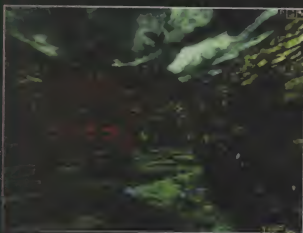
Cât despre lăcașurile de
cult, omniprezente pe planeta
Na Pali, grafica în care sunt
realizate în „Return ...” este
cea mai convingătoare din tot
ce am văzut până acum. În
afară de o imagine capturată
din templul Velora, nu voi mai

risipi cuvinte laudative
inexpresive, ci voi face doar o
comparație cu „concentrul”
direct sub acest aspect, și
anume Thief - The Dark
Project. O biserică ori un
templu din Unreal sau din Re-
turn to Na Pali mă fac să zic
răspicat că omologele lor din
Thief sunt simple coloaje de
imagini, lățite textu(r)ale pe
fete de poliedre. Un tr
prin satele de pe Na Pali îți formează
bunul-gust și simțul estetic, de
mare folos ca să detectezi în
Thief amestecul de stiluri și
lipsa de inspirație în realizarea
unei catedrale, și care sunt
perfect răspuns dilemei
copilărești „Au țigani bi-
serică?”.

Bineînțeles, și ființele
umblătoare pe suprafața
planetei Na Pali sunt realizate
la marele amănunt grafic. Cel
puțin atunci când au realizat
scorpionii, creatorii mission
pack - ului Return to Na Pali
nu au făcut economie, nici de
răbdare, și nici de imaginație.
Că tot am adus vorba, să vă
spun despre ...

Monștri

Trei sunt noile specii de
urșii faunistice pe care este
recomandabil să le faci salată





Slower. Ba mai mult, ai chiar și arme în plus, un aruncător de grenade, un lansator de rachete și o pușcă automată de calibru foarte mare, aflată de obicei în dotarea trupelor de pescari marini. Drace, nu știu de ce mi tot aduc aminte de Alio II... Ceea ce m-a iritat însă este faptul că grenadele aruncate de lansator se „reflectă” pur și simplu din obstacole, ricoșând excesiv, de parcă ar fi corpurile ideale pe care ni se explică conservarea în impulsului la ciocnirile elastice din manualul de fizică de a Dăa. Aș vrea să zbir de trei ori huo pentru creatorii acestui mission pack pentru că în continuare armamentul pentru tragere la distanță nu este dotat cu lunetă. La naiba, în Return to Na Pali veți avea o mulțime de ocazii în care oponenții sunt vizibili de la distanță foarte mare, și în loc să pleznii elegant cu o pușcă cu lunetă, trebuie să migăliți din mouse, doar-doar îi veți numeri. Dacă tot ai fost cu un ochi în Half-Life, creatorii Re-

turn to Na Pali ar fi trebuit măcar să-l holbeze mai tare, poate vedeau și luneta arbaletei cu tranchilizante. Așa, au prins numai ideea din titlul acestui capitolas, și care este numele nivelului din Half-Life în care Gordon află că guvernul l-a trimis pușcașii marini pe cap. Și în Return to Na Pali, odată ce ai recuperat cartela de date necesară celor „de la centru”, aceștia trimit un comando care trebuie să curețe orice urmă. Și mai ales pe tine. Aici se oprește însă asemănarea cu Half-Life, deoarece trupele respective își caută Alul pe Na Pali prin cratere de meteoriți. În afară de faptul că dintr-o singură lovitură de rachetă te transformă din cetățean onorabil într-un mafe-fripte, comandoul cu pricina este complet imbecil. Oricum, veți avea de a face cu el într-un singur nivel, după care, fără prea multe zvârcoliri epice, ci pur și simplu omorând în dreapta și stânga, veți putea să scăpați de pe planetă. Finalul jocului este oarecum

stăpânit, lăcut la repetiția zilei etc.

Senzația de ireal (2)

Fără un Al capabil, fără un story-line acceptabil și fără inovații în gameplay, în plus apărut aproape în timp de alte două titluri de referință (Thief și Half-Life), Unreal părea că nu are mari șanse de a fi luat în serios. Iar un sequel, cum este Return to Na Pali, cu atât mai puțin. Iată, totuși, că lucrurile nu stau chiar așa. Iar engine-ul grafic nu este singurul ingredient care a făcut din Unreal un joc atractiv. Mai este ceva, greu exprimabil. Este atmosfera jocului.

Atmosferă dată de elemente pe care în mod obișnuit

moment-le de concentrare. Este vorba de acea stranie în cantăție a anumitor călugari tibetani, care reușesc performanța deosebită de a „canta” pe mai multe voci. Nu este, bineînțeles, muzică, ci un sufla aparte, ajutător meditației. Sunt convins că producătorii jocului au folosit efectiv înregistrări cu astfel de incantații tibetane, ceea ce dovedește grija foarte mare care a fost acordată verosimilității aspectului religios, cu insistență prezent atât în Unreal, cât și în Return to Na Pali. Pentru că totul pe Na Pali pare a gravita în jurul religiei. Inclusiv jucătorul, care nu poate fi desprins din puternicul background religios. Pentru mine, și cred că pentru orice gamer cu simțul observației dublat de



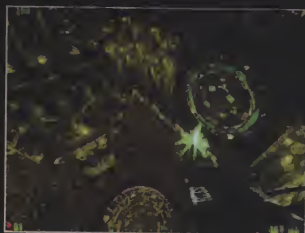
le treceam la categoria background, pentru că nu influențează sub nici o formă gameplay-ul. Este vorba de amănuntele legate de viața spirituală a membrilor civilizației băștinase a planetei Na Pali, așa-numiții Nali. Aceștia sunt ființe blânde, prietenoase, dotate cu aptitudini mentale deosebite, pe care nu le folosesc în mod agresiv. Au puteri telekinetice, practicând levitația, în momentele în care meditează sau se roagă, iar unii dintre Nali se pot chiar teleporta prin simpla putere a gândului. Impresia pe care am căpătat-o jucând Unreal și Return to Na Pali este că Nali pot fi asemuiți cu locuitorii platourilor înalte din Tibet. Mai ales că preoții Nali pot fi lesne recunoscuți fie și numai după sunetul pe care îl emit în

neliniștea unei anume queste spirituale, Unreal a însemnat parcurgerea etapelor unui drum inițiat. Drum care începe printr-o coborâre, o catabază, în subteranele templului închinat zeului Nali al apei, urmată de o ascensiune, o anabază, care se termină sus în cer, pe unul din asteroizii ce gravitează în jurul planetei, și pe care se află probabil un Centru Spiritual al Nali. De jos, din mlaștinile infernale, din Borboros, te ridici pe un drum presărat cu mari pericole, dar și cu lăcăsuri de cult, oaze ale reculegerii și meditației, în special biserici în care este omniprezentă o sculptură reprezentând pe Mesia populației Nali, răstignit pe crucea Sfântului Andrei (crucea cu patru brațe). Acest Mesia pare să fie regele spiri-



fiul al lui nenorocit. Mă gândesc
și la un sfârșit al Return to Na Pali
nașle. Nali.

În Unreal, nu am putut să
nu mă las purtat de senzația
de novice aflat pe drumul
inițierii, și am simțit cu in-
tensitate fiecare „stație” spiri-
tuală a acestui drum. Iar în
momentul în care m-am
ridicat de pe planetă și am
ajuns sus, pe asteroidul pe care
se afla un întreg complex de
clădiri cu semnificație reli-
gioasă, nu din întâmplare mi-am
amintit versurile cu care se
încheie Infernul lui Dante – „e
quindi uscimmo a riveder le
stelle” („și pe acolo am ieșit ca
să revedem stelele”). Acolo, pe
asteroid, am găsit un mare
bazin cu apă, necesar se pare
cultului. Ieșind din această
apă, senzația de purificare ma-
trinisă la finalul Purgatoriului
dantesc – „Io ritornai dalla
santissima onda/ rifatto si
come piante novelle/
rinnovellate di novella fronda,
/ puro e disposto a salire alle
stelle.” („M-am întors din
sfânta undă/ refăcut ca și
plantele noi/ reînnoite într-un
nou frunziș, pur și pregătit să
urc la stele”). Acele stele către
care năzuiește eroul nostru,
stelele de pe cel mai frumos cer
văzut vreodată într-un joc,
cerul celor doi sori ai Na Pali și
ai celor două lune care gra-
vitează în jurul planetei. Acolo,
pe asteroidul Centru Spiritual,
am simțit cu plenitudine ceea
ce Dante versuiește în finalul
Divinei Comedii – „l'amor che
move il sole e l'altre stelle.”
 („Iubirea care mișcă Soarele
și celelalte stele”). Trăirea
interioară pe care am avut-o
ajungând pe acest asteroid nu



am mai simțit-o decât în
realitate ... Poate că, de fapt,
acesta este acel ceva care
atrage spre Unreal, acest back-
ground care te îmbie la trăiri
pe care atât de puțin și atât de
puțin le mai avem în lumea de
azi. Trăiri absolut reale, de
profundă sorginte spirituală;
Unreal te trimite tot la re-
alitate, dar către acele aspecte
ale acesteia pe care am ajuns
cu toții să le lășăm în pagină.
„Senzația de ireal” dată de
Unreal este de fapt senzația
unei realități pierdute.

Cred că există jocuri în
care trebuie să pătrundem
dincolo de aspectele ludice
imEDIATE. Consider că nu am
suprasolicitat materialul jo-
cului Unreal prin rândurile de
mai sus, ci am oferit o per-
spectivă aparte, necesară
pentru că sa aflat în mod evi-
dent în intenția creatorilor.

Ce rămâne însă în Return
to Na Pali din toate aceste bune
și frumoase chestiuni din Un-
real? Return to Na Pali este, în
mă, tot un fel de Unreal. Întai
se coboară în Velora, templu

închinat zeului apei. În ce
privește aspectul grafic, Velora
este făcut cu mare, mare
migală, cu o agreabilă tentă
precolumbiană. Scurt, este
unul din cele mai frumoase
edificii virtuale pe care le-am
vizitat vreodată. Și cam atât.
Pentru că în rest, Return to Na

Return to Na Pali este un joc
care este un fel de Unreal
condimentat cu o doză de
Palm Jitters. Vă recomandăm
Return to Na Pali dacă
dacă vă place Unreal și
sunteți atrași de atmosfera
condimentată a jocului
violentei. Poate că ar fi
interesantă lupta pe apă,
deoarece au fost concepute
multe din bug-urile din Un-
real, mie unuia această osen-
dalitate de joc părundu-mi
mai captivantă în Return to Na
Pali.

Privind nota pe care am
acordat-o mission pack-ului
Return to Na Pali, vă
întreba cu siguranță de ce un
articol așa de mare pentru o
notă atât de mică. Pentru că
articolul de față este într-o
bună măsură și un articol
despre Unreal, în care am
încercat să dezvălu câteva din



Pali ne duce din nou în sus,
totuși nu până la centura de
asteroizi. Vreo două biserici, iar
apoi un castel, așa, de final. Nu
mi place să-mi fac cafea din
zaful rămas în ibric de la
cafeaua precedentă, dar am
jucat Return to Na Pali până la
capăt, sorbind de ici și de colo

frumusețile acestui joc, mi-a
putin evidențiat în pre-
cedentele articole dedicate lui
de către colegii mei de re-
dacție. În Unreal merită o
notă mult mai mare.

Marius Găina



DATE TEHNICE

Gen:
3D shooter
Productor:
Epic Games
Distribuitor:
GT Interactive
Sistem recomandat:
Pentium 200, 32Mb Ram, Direct 3D,
3DFx, mmx, multiplayer, WIN 95

NOTA LEVEL
Grafică: 18/20
Sunet: 14/15
Gameplay: 28/30
Feeling: 12/20
Storyline: 2/05
Impresie: 7/18

73



Balada unei șepci verzi

Actul I

Locul de desfășurare:

În comuna Vietnamul de Sud

Personaje:

De pe stradă

Decoruri:

Brazii și fagii din grădinița lui Pământu Copac, pădurar în zonă.

Producător:

Sericică Cromanon.

Colaboratori:

Fără.

Alimente:

3 eugenii cu gust de fleică și a conservă de brânză.

Mobila:

Lemn de Aluminiiu de cea mai bună calitate.

Țigări:

Carpați.

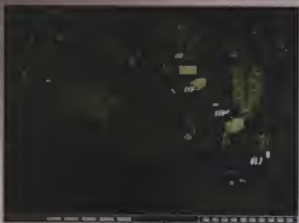
Nu era ceață, era fum de la „Carpați”-ul cuiva. „Gata. Pe primul gagiu pe care îl văd îl întreb dacă n-are vrea busolă”, spuse cu sarcasmul obişnuit Ghiță Beretă Verde. Într-un oces de ironie, Paraschiv Mitralieră Trepied, originar din Valea Șiliconului, spuse: „Bine”. Drumul, da, drumul, de fapt nu era nici un drum. Era o amărâtă de potecă plină de vietnamezi prost dispuși, sau morți. Erau morți deoarece Ghiță Beretă Verde, văr primar cu Ghiță și ginere lui Paraschiv, nu știa să-și curețe arma. „Se vede ceva”, spuse plicisii căpitanu’ Ciur-



Întotdeauna mai există loc de a bere



Găsea căpitanului Ciortan Ciuruitu



Cămara de alimente a Cipăndelei



Chițec înepabilul

s-au terminat cele zece misiuni single-player. În multiplayer se poate juca în două moduri: cooperativ și competitiv. E satisfăcător de incitant, numai că durează puțin. După un timp îți trece.



„Silent Enigma” în acțiune

Dacă vă interesează, puteți juca pe Bungie.net. De ce nu mi-a plăcut din prima? Pentru că jocul folosește engine-ul de la *Myth II*, care, cum probabil știți, a apărut în 1998. La vremea lui a fost foarte gustat pentru că a fost într-adevăr 3D. Revenind la engine, este același cu lux de

amănunte. Controlul camerei este identic, cu vechea problemă a perspectivei restrânse. Pentru cei care nu au jucat *Myth II* aș preciza că acesta se face cu ajutorul tastelor sau cu mouse-ul. Libertatea de mișcare este relativ mare, cu limită de perspectivă, ceea ce se dovedește uneori decisiv în a încerca o salvare. Există și o hartă mai micuță, situată în dreapta sus. E foarte bună dintr-un motiv evident, al „overview”-ului, dar te și scapă în cazul în care te trezești că nu-ți mai funcționează camera (doi un clic în altă parte și ai ieșit din impos). Dacă lăcmai luplai... „Load Game”. O precizare: *Green Berets* nu merge decât dacă aveți instalat *Myth II*. Revenind, principalul motiv al „neplăcerii” mele inițiale a fost imposibilitatea de a trece de prima misiune. M-a luat cam o oră să mă obișnuiesc cu controlul camerei, dar am descoperit tutorialul (simplu și eficient) și totul s-a rezolvat în următoarele zece minute. Scapul primei misiuni este găsirea unei trecători spre munți care să nu fie blocată (de vietnamezi, pietre, prăpăstii etc.). Pe „normal” a trebuit să reiau misiunea de vreo zece ori. Pe timid a fost prea ușor. Pe celelalte nu am încercat (mai erau până la „legendary” pentru cei cu adrenalină și răbdare multă). Restul misiunilor: diver-

tism audio-visual. Chiar dacă engine-ul e învechit, are farmecul lui. Peisajele sunt de tip „jungle paradise”, cu perspective superbe, fără poligoane. Bineînțeles, folosește sprite-uri, însă nu m-a deranjat. Singura problemă e că, indiferent de tipul de zonă (muntoasă, riverană etc.), arborii sunt aceiași și aceiași de la hartă la hartă. Personajele și obiectele sunt foarte bine integrate, nu există nici un fel de neconcordanțe. De fapt, exceptând unitățile Vieikong-ului, totul e în nuanțe de maro și verde.

Și totuși, de ce?

Producătorii s-au preocupat destul de mulți de amănunte. Unitățile sunt în număr de 18, fiecare cu abilități bine determinate. Există un editor cu care puteți să vă creați nu numai hărți, dar și unități și obiecte. Dacă nu vă place sângele, îl puteți scoate liniștii și pentru totdeauna, mai ales dacă uitați parola. Dacă vreți cruzime, o să aveți parte. O grenadă sau un foc de mortieră bine plasat îl va descampane pe nenorocit în mai multe părți componente decât are. Măini, picioare, capete, se vor răspândi pe câmpul de luptă sub privirile satisfăcute ale unora și plictisite ale altora. Dacă repetați figu-



Ziva bună. Ma cheamă Ghiță Beretă Verde. Dataria... mai târziu.



Casa din nori a lui Zeus

Unități vietnameze

Trupole regulate ale Vietnamului de sud. Sunt prezente în unele misiuni trupe, fiind bine antrenate și dotate cu M16.

Este echipat cu o mace și e adeptul atacului rapid, corp la corp. Se poate întâmpla să se transforme în kamikaze, pentru a te aprinde.

Luptătorul comun de gherilă, fără prea mult antrenament dar devotat cauzei. Sunt puternici și eficienți când sunt mulți. Sunt dotați cu cel puțin o grenadă, pe lângă o armă automată AK-47.

Cel care folosește mortiere. Are a răz de acțiune deosebită de mare dar e încet în mișcări și trage.

O altă amenințare de la distanță mare. Are un stoc limitat de rachete, atât al celor de sol cât și al celor antiaeriene. E foarte bun împotriva elicopterelor, dar încet în mișcări. Când rămâne fără rachete va arunca grenade la mică distanță.

Un foarte bine antrenat luptător în special pentru zonele sălbatice. De obicei nu poate să se descurce singur. E dotat cu un AK-47 și grenade. E greu de deplasat.


În posesia carabină de sală M1 se ascunde și oțelie. Trage la distanță foarte mare și se retrage permanent pentru a păstra această distanță. Dacă simțiri în sniper fă sigur și nimeni nu are odată



După ce și-a curățat Chițac arma

ra cu grenada, tatul se transformă într-o mare bătăie de sânge. Armele folosite sunt deosebit de eficiente, mai ales pe vietnamezi. Aruncătorul de grenade, după ce vă învârtăți cu el, este fenomenal. Practic, nici un chirurg de pe lumea asta n-ar putea face același lucru.

M16-le sunt și ele de învidiat: precizie și eficiență. Aveți și explozibil pentru obiective mai mari: clădiri, depozite, locuințe, grădinițe, maternități. Strategia este și ea un punct forte.

În fiecare misiune începi cu un căpitan, un medic, trei berete verzi și un specialist în arme. Fiecare are o armă de bază, de obicei M16 plus abilități speciale. Acestea sunt diferite de la o unitate la alta și la unele în funcție de misiune. Spre exemplu, căpitanul poate solicita susținere aeriană, poate lăsa explozibil, poate plasa încărcături de semnal și avertizare, bineînțeles în funcție de misiune. Cele mai eficiente unități sunt totuși beretele verzi. În anumite situații pot face față unui număr impresionant de vietnamezi. Păcat că Al-ul este echivalent cu al unui melc descendent dintr-o familie de genii. Tatul depinde de voi și de strategia pe care o folosiți. O să observați că dacă nu sunteți atenți, supertupo va trage în pământ până la cantinarea irevocabilă a muniei. Dintre amănunte, cel mai sugestiv ar fi acela al vietnamezului care moare secerat de un M16, îi sare spectaculos scutia de pe cap, după care cade și rămâne legănându-se liniștit pe apă, sub bătaia vântului tropical. Frumosi! Urechea cititorului este mângâiată permanent de sunetele mlaștinii și ale pădurii. Fond muzical nu există. Nici nu trebuie. Zgomotele aferente sunt suficient. Cele mai frumoase sunt ale mortierelor și grenadelor:  Burm-ul sună ascendent-descendent cu amplificarea basului, întru deplină satisfacere a pre-

tențiilor voastre auditive. Personajele dispun de o ironie tipic „soldat american superpregătit și subeducat”. Grișă la vegetație. Vietnamezul nu doarme, e ascundăreț și vigilent ca un geniu descendent dintr-o familie de zăgani. Dacă vă ascundeți după vreun capac, faceți-o pentru perioade scurte. Copacul nu rezistă la mortiere. Capacul e... stupid.

Actul II

Cipândela se trezi la auzul unui zgomot asemănător cu al IMS-ului proprietate personală. Deschise ochii. Înțineric. Noapte. Pipăi naraial până atinse ceva rotund, moale și lipicios. Era un ochi. Scuipă încurcat și îl nimeri. „Piciorul, nu piciorul!”, debită răsuflat ea. „Cred că o doare piciorul”, am debitat și eu. Cu o mișcare de rotație antiorară își luă piciorul, și-l puse sub cap și adormi la loc. Brusc.

Continuarea într-alt număr.

Locke

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Green Berets
Gen:	RTS
Autar:	Jared Taylor
Distribuitar:	Take-Two Interactive
Procesor:	P II 300 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minim 8 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica:	16/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	03/05
Multiplayer:	13/20
Preț:	107

77%

HOMEWORLD 2



**Și lung e spațiul,
ba e lat...**

... dar populația Hliigarei habar nu are că trebuie să reia o mai veche și neplăcută experiență: aceea de a alerga de colo-colo prin infinitul spațiului în căutarea unei salvări de la extincție.

Anii au trecut de când frumoasă Káran S'jet și-a prins plăpândul trupușor de zeiță în cabluri și suruburi, pentru a ghida perfect Nava Mamă, enormitatea aceea pe verticală care mai are și pretenția (dar și dreptul) de a fi catalogată drept „nava spațială cu cel mai original design”. Hliigara este acum a hliigarienilor, care au produs o nouă și îmbunătățită navă-mamă, Pride of Hliigara. Însă când totul pare a fi calm, totul stă să explodeze, mai ales că o nouă amenințare se ridică la toate orizonturile: Sajuuk (He Whose Hand Shapes What Is), cunoscut în termeni tehnici și ca „Dumnezeu”, este personaj principal al unei profecții pe care inamicii Hliigarei (și ai galaxiei în general), the Vaygr, conduși de un Warlord pe nume Makaam, se cred capabili să o îndeplinească.

Pe scurt, iată profetia: acela care va reuși să reunească trei hyperspace core-uri va primi puterea lui Sajuuk. De altfel, rasa Vaygr se consideră Sajuuk Khar (Aleșii Domnului), iar Makaam, Sajuuk Khem (Cel care îl controlează pe Dumnezeu). Unul dintre hyperspace core-uri este deja în mâinile lui Makaam, unul este la noi (Hliigara) iar cel de-al treilea trebuie găsit și pus de-o parte.

Intriga îl împinge pe jucătorul de

Homeworld 2 de-a lungul celor 15 misiuni, până la limitele spațiului explorat, în căutarea lui Dumnezeu și, în același timp, pentru salvarea planetei Hliigara, amenințată de forțe Vaygr din ce în ce mai mari.

Jocul celor de la Relic/Sierra a fost așteptat patru ani cu înfrigurare de pasionații Homeworld (printre care mă număr și eu). Odată cu apariția noului RTS, se pune însă întrebarea: 2-ul din coadă înseamnă ceva mai mult decât „următorul”?

Producătorii și fanii hardcore se vor duce până în pânzele albe pentru a menține imaginea impecabilă a seriei. Totuși, Homeworld 2 este capodoperă sau copie foarte atent slefuită? Sierra (dat fiind că Vivendi se confruntă cu necazuri în ultima vreme) a reușit oare să mențină „standardul de calitate” pe care toată lumea îl așteaptă de la Homeworld 2? Un răspuns ar fi „doar timpul ne va confirma”. Altfel se găsește chiar în acest articol.

Între față și joc

Poate ar fi cazul să mă reped chiar de la început asupra graficii, sunetului sau AI-ului din Homeworld 2 și să trasez în linii groase deosebirea față de primul Homeworld și de HW: Cataclysm. Totuși, mai importantă mi se pare, pentru început, interfața. Cu povestea am văzut, în mare, cum stăm surprizele

omului (cum înfățișăm în apogeu la limită) și în pășirea în noaptea aprinsă a fetei. Acesta este unul din punctele de lucru care ne îndepărtează de celălalt în Homeworld 2. Este interioară și îmbătăta drastic, as zice totuși de predecesoarele sale.

Practic, Relic Entertainment a realizat că poate transforma Homeworld, în parte, într-un RTS clasic, chiar cu perspectivă izometrică (Starcraft, Age of Empires etc.). Cu alte cuvinte, mișcarea mausului, modul în care se realizează scroll-ul și reprezentarea simbolică a unităților îți permit în mare măsură să termini (dacă nu ești sănătos la cap) Homeworld 2 fără să vezi mai deloc cum arată „adevăratul” Homeworld 2. Jucătorul poate controla cu multă ușurință (și cu ajutorul unei interfețe grafice strălucite) tot ce se întâmplă pe tarlăua cosmică, fără a risca să ametească de la atâtea detalii grafice, explozii și „lifting-uri” faciale, câte are jocul ăsta.

Evident, orice element de GUI de pe ecran considerat „în plus” poate fi eliminat cu ușurință și, când ajungi în acel moment al „aproape” victoriei într-o misiune, te poți relaxa privind peisajul paradisiac fără a avea pe ecran nici măcar cursorul mausului (ceea ce demonstrează că producătorii au fost mai mult decât conștienți de valoarea estetică a RTS-urilor spațiale: seria Homeworld, Hegemonia, O.R.B. etc.) Între acestea, Homeworld 2 rămâne cel mai fidel propriului concept și ideilor pe care Sierra ni le prezenta cu atâtea candoare în 1999: grafică „de film”, interfață intuitivă, acțiune dinamică și libertate absolută de mișcare. Se pare că în Homeworld 2 acestea nu s-au vorbit goale.

„Profanii” în ale Homeworld, la vederea lui Homeworld 2, nu spun decât „Păi ăsta e la fel ca ăla!”, numai că merge mai prost pe sisteme mai puternice.”



Pride of Hiigara, puteți fi siguri de asta

nice” Într-un fel, al dreptate, jocul este destul de costisitor la hardware și, în plus, primul HW arată chiar și acum mai mult decât decent. Totuși, să-mi dăm Cezarului ce-i al nostru, al copiilor noștri și al copiilor copiilor noștri și să nu mai comentăm unde nu e cazul. Grafica din Homeworld 2 este una dintre cele mai reșite, în mare parte pentru că așa zice eu. Cu alte cuvinte, să-mi arate cineva unde găsește un detaliu grafic și o euforie a mișcării „acvatică” cu mai mult bun gust decât în Homeworld 2? Unde găsește un design al navelor și al texturilor mai reșit?

(poate în Hegemonia - Legions of Iron, dar am rețineri). În fine, unde se leagă mai... organic (asta ca să nu fie Miiza singurul care a folosit termenul în numărul acesta al revistei) filmele dintre misiuni cu grafica in-game?

Dedesubt aveți două exemple de transformare a conceptelor unui individ care desenează pentru Relic în obiecte 3D funcționale în joc. Cei care au jucat/

joacă/vor juca Homeworld 2 și se vor uita la la artwork-urile de pe următoarele două pagini vor observa că „mănușă” la detaliu a fost la mare preț în căsuța producătorilor și asta se vede pe tot parcursul jocului.

Totuși, grafica este doar una din cele mai importante dintre piesele puzzle-ului care se cheamă HW2. Pentru că, sincer, nu prea ai timp să uiți la tapet. Cele 15 misiuni ale campaniei sunt foarte antrenante, iar jocul înseamnă o exagerare nocivă pentru gameplay.

Imposibilitate posibilă

Ce face AI-ul într-un RTS clasic în primul rând, produce trupe, pe care apoi le aruncă în luptă mai mult sau puțin în aceeași direcție. În formă mai mult sau mai puțin constantă ca și în viață. În Homeworld 2 însă nu prea e nevoie de asemenea manevre repetitive. Foarte rar se întâmplă ca o misiune să

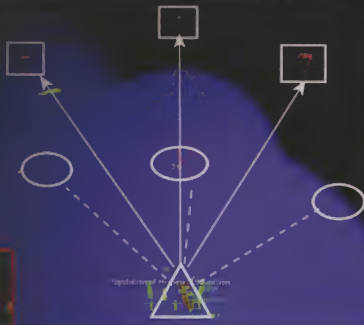


Flak Frigate



Milner

Miniwalkthrough - mission 15



Misiunea a 15-a din Homeworld 2 poate fi o adevărată problemă pentru cei care nu cunosc de la bun început câteva elemente simple. Cel mai important este că Sajuuk (nava obținută în misiunea a 14-a), deși se mișcă foarte încet cu motoarele convenționale, are abilitatea "hyperjump" (tasta <h>), care îi permite să se "teleporteze" oriunde pe hartă în câteva secunde. După primele minute în această misiune, timp în care puteți să eliminați cu Sajuuk cel puțin o bază Vaygr, veți avea "plăcuta" surpriză de a constata că amenințările lui Makaan s-au concretizat

în apariția a trei platforme de bombardament planetar, care nu pot fi distruse decât de Sajuuk. Platformele lansează încontinuu rachete (LOADWs - omoară populația planetei prin explozii impresionante). Astfel, tot ce trebuie să faceți este să păziți zonele marcate cu elipse, pentru a nu lăsa rachetele să se apropie de suprafața planetei.

Karan S'jet



durezilor, încălțându-se încălțări care să așeze pe o senzație că Al-ul e tautolog. În schimb, exagerarea de care vorbeam mai devreme e un adevărat par-ochiul-producătorului: poate e normal. Însă computerul își compensează (ca de obicei) lipsa neuronilor cu o cantitate covârșitoare de resurse. În mod normal, bătăliile din misiunile a treisprezecea și a paisprezecea (urmărirea și distrugerea lui Makaan) ar fi imposibil de câștigat dacă inamicul ar fi uman. Computerul are la dispoziție din start flote gigantice, care te-ar putea mătura de pe hartă în primele cinci minute... dacă ar fi conduse cu cap. Al-ul nu suferă de aceleași limitări ale numărului de nave care îi sunt impuse jucătorului. De exemplu, numărul maxim de battlecruiser-e disponibil pentru jucător este o glumă nevinovată comparativ cu ceea ce au la îndemână normazii Vaygr. Iar în luptele finale tocmai navele mari (destroyer, battlecruiser și, evident, enormitatea aia de Dreadnaught) pot avea o oarecare influență. Fregatele, corvetele (gunships) și navele ușoare, deși au viteze net superioare țărșăliilor "balenelor" au tendința de a face foarte repede un frumos spectacol de artificii și pocnituri ("Weeee, luminile!" © Mitza). În schimb, Al-ul dispune de armate ridicol de mari prin comparație, compuse exclusiv din combinații fatale. De aici răsar o idee de bază: spre deosebire de tot solul de AoE-uri și Starcraft-uri, în Homeworld 2 (ca și în primul, de altfel), atacul frontal în asemenea cazuri îți dă foarte puține șanse să-ți mai vezi vreo dată flota, mai ales navele mari. Jucătorul de Homeworld 2 trebuie să ducă la mare artă atacul prin învăluire și disimularea, mai ales că diversitatea de unități din toate categoriile (în medie

Necazuri cu Dunge...
Dreadnaught Keeper



Nomazilor Vaygr le e groază de Dreadnaught...

... dar și jie de Vaygr Battlecruiser

patru tipuri din fiecare) permite combinații excelente. Pe de altă parte, producătorii au fost mai mult decât dărnici în resurse și jocul este chiar ușor din punctul ăsta de vedere. Nu se pune problema să nu ai ResourceUnits suficiente pentru a-ți face o flotă completă, mai ales că acum, deși nu mai există opțiunea de time compression din Homeworld: Cataclysm, nu mai trebuie să-ți pierzi ore întregi pentru a recupera toate resursele de pe hartă (în Homeworld 2, la sfârșitul fiecărei misiuni, jucătorului îi intră automat în cont absolut toate resursele de pe harta respectivă).

Prin urmare, jocul poate fi terminat rapid și fără foarte multe frustrări. Excepție face ultima misiune (15), căreia i-am făcut un mic walkthrough pe pagina din stânga. Am aflat cu stupeoare că există unii fani Homeworld 2 pe lumea asta care chiar sunt monomaniaci. Să termini jocul fără să știi că Sajuuk (nava-navelor, tata, mama lor, cum vreți), care, cu motoare convenționale, înaintează stând pe loc, are abilitatea „hyperjump” și se poate duce aproape instantaneu în orice colț al hărții, unde să aplice o lecție de bună purtare și liniște absolută, înseamnă că nu ești prea normal.

Pe partea tactică, adică, jocul oferă surprize, și nu puține. Una dintre inovațiile producătorilor a fost renunțarea la formațiile bine cunoscute (sphere, wall, delta etc.) considerate „primitive”, în favoarea a trei noi tipuri de organizare: capital phalanx, frigade line și fighter screen, fiecare cu avantajul de a oferi un raport viteză/timp de reacție optim în anumite situații. În principiu însă, mai ales în multiplayer, flota trebuie dusă dinamic în lărm, pentru a evita surprizele utile care cu cap a probelor, a toalelor

automate și a fregatelor cu defense shield este de asemenea vitală).

Pe partea logistică, jocul s-a păstrat practic neschimbat, cu diversificarea punctelor de producție și posibilitatea de specializare a navei-mamă, a carrier-elor și a shipyard-ului (nou) pe diferite funcții (producție clasa fighter/bomber, clasa gunship <cu adăugarea tehnologiei „mover”, preluată de la fiare vechi într-o anumită misiune și necesară pe hărțile cu artefacte nocive>, clasa capital ship etc.: cercetare modulară; apărare pasivă). Cu interfața de care se bucură Homeworld 2, jocul devine „customizabil” până la cele mai mici detalii. E visul oricui doarme liniștit doar cu o flotă galactică impecabilă sub pernă.

În loc de „undo”

Mi-ăs dori ca producătorii să fi dat câte un „undo” pe ici, pe colo. În ultima vreme am fost invadați de „tenta arabă”, în special în muzică. Luna asta am avut trei confruntări cu asemenea situații: Children of Dune (seria de filme produsă de SciFi), C&C Generals Zero Hour și, evident, Homeworld 2. Toate abordează cu nonșalanță un stil muzical care pedalează prea mult pe ideea asta a orientalismului musulman pentru a mai avea farmec. În fine, muzica din HW2 este foarte plăcută și clar exotică, însă de multe ori l-am regretat pe Barber și al său Adagio. HW2 nu cred că mai poate aduce mult în plus față de primul Homeworld din punctul ăsta de vedere.

Am un regret și pentru imposibilitatea de a juca cu forțele Vaygr în campanie, dar poate un expansion pack va rezolva problema. În fine, un ultim și mare regret îl am față de dispariția melancoliei și a tinutului jocului. Dar, vai bine reamintesc, care pe cont propriu, cu desigur

democrație pe pământ, să se chibzuiască cu capul de pereți și să vadă singur unde e, nu să i se spună la fiecare pas că doare.

Vrând, nevrând, mă întorc la întrebarea de la început: este Homeworld 2 o capodoperă sau o copie sletuită a predecesorului ilustrat. Chiar dacă te mai are cum să fie la fel de inovator Homeworld 2 este cu siguranță un „clasic”, pe care îl termini pentru a obține satisfacția că ai parcurs un drum extrem de bine realizat și că pașii „erorile de producție” nu fac decât să i adauge savoare. În fond, cu grație (mulți) îmbunătățită (cunoscutele decoruri la scara enormului și umbrelor real-time sunt fără discuție de mare efect), cu interfața excelentă și deciziile un micromanagement pe măsura unităților mici și medii nu mai sunt profitabile la bucată, ci în formați de cinci sau zece cu o poveste care te face să visezi la exotice mări astrale pline de lumină, Homeworld 2 este nou! nume pentru „RTS spațial”

■ Milcu

Titlu	Homeworld 2
Gen	RTS
Producător	Relic Entertainment
Distribuitor	Sierra/VU Games
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021 345.1105
Procesor	PIII 833 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 12 Mio
ON-LINE	homeworld2.sierra.com

Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	10/10
Impresie	10/10

9.3

SONY PLAYSTATION MOVE

Well, this is it, aosit momentul pe care foarte mulți dornici de mișcare în fața televizorului l-au așteptat. În sfârșit, Sony a dat curs miliardelor de rugi ce l-au fost adresate de către gameri de a realiza acest PlayStation Move. Conceptul nu este neapărat nou, cei care s-au distrat deja cu controller-ele consolei Wii știu ce înseamnă acest lucru. Pe scurt, este vorba de un nou controller de dimensiunile și forma unui microfon și care are rolul de a transla orice mișcare pe care o face corpul nostru într-un mediu virtual. Trebuie să recunoșc, varianta de la Sony este mult mai precisă decât soluția celor de la Nintendo, cu condiția ca PlayStation Move să fie în aria de „acoperire” a ochiului de sticlă, cunoscută nouă sub denumirea de PlayStation Eye. Este exact aceeași cameră ce a mai fost întâlnită și în alte ocazii, fiind oferită bundle cu alte jocuri ce implicau o interacțiune mai deosebită. Nu demult, ea a fost amintită de colegul Koniec ca ocazia demențialului EyePet, un joc în care ai grija de un animaluț de casă... virtual.

Revenind la socotelle noastre, PlayStation Move va schimba și mai mult conceptul de interacțiune a jucătorului în jocurile 3D și nu numai. Repet, sunt foarte impresionat de precizia cu care chiar și cea mai mică mișcare pe care o facem este detectată și transpusă pe ecranul televizorului. Orice gest sau poziție este interpretată și poziționată corect pe oricare dintre cele trei dimensiuni. Pentru a realiza această poziționare foarte precisă în „spațiu”, PlayStation Move include

un senzor de tip giroscop și un accelerometru.

Alături de acestea, producătorii au inclus și un al treilea senzor cu ajutorul căruia se detectează forța și câmpul magnetic al Pământului, funcție foarte utilă pentru calibrare și determinarea poziției controller-ului față de suprafața acestuia. Aproape că îl poți folosi pe post de busolă. În aceste condiții, se strâng o sumedenie de informații ce trebuie procesate și transmise mai departe. Ei bine, tehnologia Bluetooth e cea care salvează situația și, odată realizată conexiunea între consolă și PlayStation Move, nu trebuie să vă

mai bateți capul cu așa ceva. Pentru a spori puțin efectele din jocuri, cei de la Sony au apelat la ideea de a oferi jucătorilor feedback printr-un simplu procedeu de vibrație.

PlayStation Move este complet funcțional doar atunci când se află în fața camerei web (repetiția e mama învățăturii). Pentru a fi cât mai ușor percepută de către cameră, PlayStation Move are la unul dintre capete o mică sferă din cauduc iluminată din interior într-o paletă coloristică de până la 100 de nuanțe. Astfel dacă vă jucați cu familia sau cu mai mulți prieteni, există posibilitatea ca fiecare să își poată personaliza propriul PS Move cu ce culoare pofteste pentru a fi cât mai ușor de detectat și de urmărit de către cameră.

Pe controller există cele 4 butoane standard PlayStation poziționate în jurul noii vedete: butonul „Move”. Acesta are mai multe aplicații, ele variază în funcție de jocul pe care îl rulați, dar în general are rol de confirmare a unei operațiuni. Diametral opus față de acest buton se găsește altul, care în timp va deveni din ce în ce mai important. Butonul „T” sau domnul trăgaci, cum lmi place să-l numesc, va fi extrem de util pentru cei care și vor petrece timpul cu shooter-e sau jocuri de strategie. La capătul controller-ului să găsește un



miniport USB utilizat pentru reîncărcarea acumulatorului din interior și un alt doilea conector ceva mai redus ca dimensiune care va putea fi ulterior utilizat în cazul în care se dorește adăugarea unor noi extensii. PlayStation Move este comod, are o greutate potrivită, iar butoanele sunt poziționate la îndemână. Pentru a preveni eventuale accidente, producătorii au inclus și un șnuruleț ce vă „ancorează” controller-ul de încheietura mâinii.

La achiziționarea controller-ului, primiți sub formă de bundle camera PlayStation Eye (dacă nu o aveți deja), un cablu USB pentru alimentare/incărcare și câteva DVD-uri cu demo-uri ale unor jocuri destul de simpatice menite să vă introducă într-o nouă lume 3D în care puteți interacționa mult mai plăcut și mai interesant cu tot felul de obiecte. Abia aștept să pun mâna pe câteva shooter-e și să mă apuc să împrăștiu într-o manieră foarte elegantă și precisă câteva lădite cu muniție de război. Ne întâlnim la un multiplayer?

Ofertanti: Parteneri Sony. Preț pachet Starter: 279,99 Lei



USB ANION AIR PURIFIER

Sunt convins că de o astfel de găselniță conectați la PC prin minunatul port USB nu ați mai auzit niciodată. Anion Air Purifier este o soluție portabilă ce vă poate încălta simțurile cu o adevărată senzație de prosepție. Producătorii spun că, odată ce device-ul este conectat la portul USB, va emite în aer ioni negativi. Efectul resimțit de noi, cei care lucrăm cu orele în fața calculatoarelor, va fi unul de revigorare. Particulele din aer încărcate cu praf sau mirosuri mai neplăcute vor fi anulate de ioni negativi eliberați în aer de acest mic device. Prețul de achiziție va fi în jur de 99 de lei și sper să apară cât mai repede și la noi pentru că sunt unii pe care zăna odorizant nu i-a vizitat pe ceva timp.



SAMSUNG P1000 GALAXY TAB

Agitație mare în zona tablet PC-urilor. Din ce în ce mai multe companii își pun logoul pe

memorie RAM de 512 MB și o grămadă de spațiu de stocare. Samsung P1000 Galaxy Tab se comercializează în două variante: cu 16, respectiv 32 GB. Spre deosebire de alte tablet PC-uri, include un generos ecran touchscreen de 7 inch cu o rezoluție nativă de 1024 x 600 dpi. La capitolul conectică stă foarte bine, indiferent dacă vorbim de porturi incluse sau device-uri ce pot fi conectate ulterior. Samsung P1000 Galaxy Tab poate fi folosit și ca device de comunicare, în special comunicare audio-video. Pe lângă camera principală de 3,15 megapixeli, pe partea frontală există și o a doua cameră de 1,3 megapixeli, numai bună de folosit în comunicații de tip video-conferință. Ca sistem de operare, Samsung P1000 Galaxy Tab folosește versiunea 2.2 de Android, care câștigă din ce în ce mai mulți adepți.



tot mai multe modele de acest gen. Până

să fie

iscată
vălva de către

cei de la Apple, tablet PC-urile erau un soi de gadgeturi foarte interesante, dar în care nimeni nu dorea să investească prea mult. Pachetul de aplicații ce putea fi rulat era foarte limitat, iar același lucru era valabil și din punctul de vedere al hardware-ului. În acest moment, Samsung investește foarte multă energie în acest domeniu și iată că a lansat pe piață încă un model de... mini-tablet PC. Un telefon cu ecran touchscreen, dar de dimensiuni generoase. Dacă sunteți familiarizați cu modelul HTC HD2, atunci în mulțimi dimensiunile acestuia cu doi și va faceți o idee ce reprezintă noul Samsung P1000 Galaxy Tab. Sincer să fiu, pare un device foarte reușit, mai ales că este construit pe platforma telefonului Galaxy S. Și aici vorbim de un procesor inclus ce rulează la frecvența de 1 GHz, o

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900 / 1900 / 2100
- Dimensiuni: 190 x 120 x 12 mm
- Greutate: 380 grame
- Ecran: TFT, capacitive touchscreen, 16 mil. culori, 600 x 1024 pixeli
- Funcție Multitouch: DA
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: principală: 3,15 megapixeli (2048 x 1536 pixeli), autofocus, LED flash; secundară: 1,3 megapixeli (1280 x 1024 pixeli)
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+, AC3, FLAC
- Video: MP4, H.263, H.264, DivX, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: NU
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Po 4000 mAh
- Stand-by: N/A
- Talk time: N/A



Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900 / 2100
- Ecran: TFT capacitive touchscreen, 256.000 culori, 320 x 480 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 3,15 megapixeli (2048 x 1536 pixeli), autofocus
- Sunet: MP3, WAV, AAC+, WMA
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV, DivX, Xvid
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: DA
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1500 mAh
- Stand-by: până 700 ore
- Talk time: maximum 8 ore

LG OPTIMUS ONE P500

Urmează o perioadă destul de interesantă pentru noi, în special pentru cei care vor să achiziționeze un nou smartphone. Oferta de modele ce rulează sistemul de operare Android este din ce în ce mai bogată. LG lucrează puternic în această direcție, iar acest lucru se vede. Cel mai recent model lansat, Optimus One P500, are un design mai elegant și este dotat destul de bine încă din varianta standard. Pe lângă clasicul ecran TFT cu al lui accelerometru și senzor de proximitate, LG a inclus o memorie internă de 170 de MB, o serie întreagă de aplicații și de funcții, plus toată seria de module wireless. Prețul mai mic decât v-ați așteptat se datorează în special procesorului intern ce rulează doar la frecvența de 600 MHz. După părerea mea, e o valoare bună și vă puteți face treaba cu el, indiferent dacă rulați aplicații, navigați pe net, navigați cu GPS-ul sau folosiți funcțiile de telefonie.



LOGITECH WIRELESS SPEAKER Z515



Febra portabilității i-a cuprins pe foarte mulți, producători și utilizatori deopotrivă. Apar o mulțime de gadgeturi ce facilitează realizarea a fel și fel de operațiuni fără a mai avea nevoie de cabluri. Acum avem și noi la testare o boxă de la Logitech ce îți permite să redai muzica într-un loc și să o asculți la 50 de metri distanță. Asta înseamnă că dacă ai un calculator sau laptop într-o cameră, poți să asculți muzica sau orice sunet la o distanță de 50 de metri de el. Logitech Wireless Speaker Z515 este o soluție foarte interesantă, însă cu mult loc pentru îmbunătățiri. Faptul că nu te împiedică de fire

prin cameră e excelent, dar sunetul redat de această boxă putea să fie ceva mai bun. Nu zic că sună rău, dar se simte o lipsă sensibilă a frecvențelor joase. La o încălzire completă se asigură o autonomie de aproximativ 10 ore, suficient cât să-ți distrezi cu prietenii afară pe ritmurile ce vin de la calculator. Logitech Wireless Speaker Z515 oferă posibilitatea de a asculta muzică și de pe playere MP3 sau telefoane, însă în acest caz este obligatorie utilizarea unui cablu audio. C'est la vie.

BELKIN EASY TRANSFER CABLE FOR WINDOWS 7

Majoritatea calculatoarelor și a laptopurilor achiziționate acum sunt livrate cu sistemul de operare Windows 7. Cu această ocazie, mulți clienți se „Joves” pentru prima oară de el, majoritatea migrând de la configurații și versiuni mai vechi ale sistemului de operare Windows. Pentru a face trecerea mai dulce, Belkin a pus la punct un device cât se poate de simplu, ce facilitează transferul rapid al conținuturilor de e-mail sau al altor detalii personale de pe vechiul calculator pe noua achiziție. Procedura este cât se poate de simplă odată ce instalezi o mică aplicație pe vechiul calculator. În momentul în care ai selectat ce informații dorești să transferați, realizezi o conexiune de tip USB - USB cu ajutorul cablului inclus și în câteva zeci de minute aveți un calculator nou, performant și cu cea mai nouă versiune a sistemului de operare, ce conține toate datele și informațiile de pe vechiul PC. Costuri? În jurul a 200 de lei.



MICROSOFT LIFE CAM STUDIO

Încet, dar sigur, imaginile de înaltă definiție intră și în zona comunicațiilor online. În ultima perioadă, au fost lansate foarte timid câteva modele de web cam-uri ce includ senzori video HD. Adevăratul boost va fi însă peste puțin timp, când Microsoft va lansa o nouă versiune a aplicației Windows Live Messenger ce va oferi utilizatorilor posibilitatea de a asculta și de a urmări interlocutorul la o calitate incredibilă a sunetului și a imaginii. Pentru a stărni și mai puternic interesul, Microsoft a lansat și o cameră web cu senzor 1080p, capabilă să ofere imagini incredibil de vii și de frumos colorate. O rezoluție atât de mare oferă și avantajul de a captura mai multă informație și de a oferi o calitate deosebită a imaginii chiar și în condițiile în care se

filmează într-un loc cu iluminare slabă. Producătorii au așteptări foarte ridicate când vine vorba de LifeCam Studio deoarece va revoluționa complet felul în care utilizatorii comunică cu persoanele aflate în diferite locuri, la distanță foarte mare.



Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 2100
- Ecran: TFT capacitive touchscreen - 256.000 culori, 320 x 240 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: NU
- Camăra foto: 3,15 megapixeli (2048 x 1536 pixeli), autofocus
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: NU
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion

HUAWEI U8150 IDEOS

■ Bogdan S

NOUȚĂ

Librăria
CHIP
ONLINE

Comandă
online cărțile
și ai până la

25% REDUCERE

Editoria Casa
~~57.90 lei~~ **46.32 lei**



Editoria Lite
~~44.90 lei~~



Editoria Polirom
~~54.95 lei~~



Editoria Polirom
~~47.95 lei~~



48.36 lei

38.36 lei

Corinel ALINCU
Introducere în gramatica limbajului vizual



28.76 lei

Editoria Polirom
~~35.95 lei~~

Editoria Casa
~~57.90 lei~~



46.32 lei

Detalii pe www.chip.ro/libraria

ACCELEREAZĂ SPRE POLE POSITION

În toată agitația din ultima perioadă, nu prea mai ai timp să savorezi plimbările liniștite prin oraș la volanul mașinii. Mereu în criză de timp și întotdeauna pe fugă, parcă ți se atrofiază anumite simțuri de care altădată erai atât de entuziasmat. Dacă în realitate situația poate fi mai complicată, în mediul virtual putem să respirăm mult mai ușor. Nu tu aglomerație, nu tu deranj, nu carburant irosit, nu amenzi primite din te miri ce motive etc. Ce-i drept, s-au și anunțat câteva titluri noi de simulatoare auto, însă genul curselor sau stilul de joc poate varia foarte mult de la o

persoană la alta. Totuși, există un lucru comun. Pentru a stăpâni suțele de cai putere care defilează vijelios pe ecranul monitorului personal, avem nevoie de o ustensă mult mai precisă decât o simplă tastatură. Despre volane dedicate sim-unor auto nu am mai vorbit cam de mulțor. În acest sens, vreau să-mi răscumpăr greșala cu câteva sugestii de top ce vă pot face timpul petrecut în fața calculatorului mult mai... antrenant. Am găsit modele de la cele mai simple la cele mai avansate, însă și prețul este în perfectă concordanță cu acestea. Așadar, push the pedal to the metal!

Bogdan S

1 Thrustmaster RGT FFB Clutch



SPECIFICAȚII:

Tip volan: Cauciucat
Schimbător viteze: Dedicat
Pedalier: 3 pedale
Număr butoane: 10
Tip Feedback: Force Feedback
Unghi rotație volan: 270 grade
Compatibilitate: PC/PS3
Preț: 440 Lei

+ Simulatoare 2 și 4
Haptics din Force Feedback

- Pedale galbene
Sistem de ancorare



2 Logitech G27

SPECIFICAȚII:

Tip volan: Îmbrăcat în piele
Schimbător viteze: Dedicat
Pedalier: 3 pedale
Număr butoane: 6
Tip Feedback: Force Feedback
Unghi rotație volan: 900 grade
Compatibilitate: PC
Preț: 1475 Lei

+ Simulatoare 2 și 4
Haptics din Force Feedback

- Preț real
Butonul inclus incompatibil cu jocuri actuale



SPECIFICAȚII:

Tip volan: Cauciucat
Schimbător viteze: Dedicat
Pedalier: 2 pedale
Număr butoane: 12
Tip Feedback: Force Feedback
Unghi rotație volan: 250 grade
Compatibilitate: PC/PS3
Preț: 131 Lei

Genius Speed Wheel RV FF

+ Simulatoare 2 și 4
Haptics din Force Feedback

- Unghi de rotație mai mic
Driver Windows 7

Saitek R660GT Force Feedback Wheel

+ Include și un sistem de susținere a volanului
cu genunchi
Pozitionare bună a pedalierului

- Dimensiune prea mică a butoanelor

SPECIFICAȚII:

Tip volan: Plastic
Schimbător viteze: Dedicat
Pedalier: 2 pedale
Număr butoane: 4
Tip Feedback: Force Feedback
Unghi rotație volan: 250 grade
Compatibilitate: PC
Preț: 256 Lei



SPECIFICAȚII:

Tip volan: Cauciucat
Schimbător viteze: Dedicat
Pedalier: 2 pedale
Număr butoane: 10
Tip Feedback: Dual Vibration
Unghi rotație volan: 270 grade
Compatibilitate: PC/PS2/PS3
Preț: 153 Lei



report bun preț/performance
materiale folosite sunt de calitate



dimensiune prea redusă a pedalierului
nu poate fi utilizat de către stângaci

5

**Canyon CNG-GW3****SPECIFICAȚII:**

Tip volan: Cauciucat
Schimbător viteze: Clapete sub volan
Pedalier: 2 pedale
Număr butoane: 7
Tip Feedback: Dual Vibration
Unghi rotație volan: 250 grade
Compatibilitate: PC/PS2/PS3
Preț: 259 Lei



design realist
pedale foarte robuste

7



sistem vibrație unghiuri ușor impiedic

**Speed-Link Carbon
GT Racing Wheel****SPECIFICAȚII:**

Specificații:
Tip volan: Plastic
Schimbător viteze: Dedicat
Pedalier: 2 pedale
Număr butoane: 8
Tip Feedback: Dual Vibration
Unghi rotație volan: 180 grade
Compatibilitate: PC/PS2/XBOX/
GameCube
Preț: 140 Lei



permite jocul în stilul
racing pe placul în timpul jocului

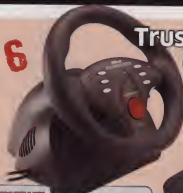


sistem de prindere
unghi prea mic de rotație a volanului

9

**Gembird STR-
ShockForce-M**

6

**Trust Predator
GM-3500R****SPECIFICAȚII:**

Tip volan: Cauciucat
Schimbător viteze: Clapete sub volan
Pedalier: 2 pedale
Număr butoane: 6
Tip Feedback: Force Feedback
Unghi rotație volan: 250 grade
Compatibilitate: PC
Preț: 133 Lei



construcție solidă sistem vibrațional
bun feedback realist



sistem de ancorare de birou ușor instabil
pedale ergonomice

**Serious
RealRacer R9V**

8

**SPECIFICAȚII:**

Tip volan: Plastic
Schimbător viteze: Dedicat
Pedalier: 2 pedale
Număr butoane: 10
Tip Feedback: Dual Vibration
Unghi rotație volan: 180 grade
Compatibilitate: PC
Preț: 128 Lei



scara de rezistență
realistă rapidă



dimensiune redusă a pedalierului
distanță prea mică între pedale

DreamGear DreamPrix XL

10

**SPECIFICAȚII:**

Tip volan: Cauciucat
Schimbător viteze: Nu
Pedalier: Nu
Număr butoane: 11
Tip Feedback: Vibration
Unghi rotație volan: 180 grade
Compatibilitate: PC/PS2/XBOX/
GameCube
Preț: 129 Lei



scara analogică digitală
indicator luminos pentru accelerație



pedalele sunt înlocuite cu două butoane tip
trăgaci
sistem de ancorare subdimensionat

Acer Aspire 8943G-434G64Mn

Elegant și performant

Este foarte grea despărțirea de prietenul care ți-a fost aproape la bine și la greu, zi și noapte, cu sau fără internet. Bătrânul desktop ți-l are zilele numărate și nu doar din cauză că nu mai face față cerințelor, ci și a zgomotului pe care îl generează și a spațiului pe care îl ocupă. Au apărut înlocuitori cu diferite configurații, dar mai rar mi-a fost dat să văd o soluție atât de atractivă din toate punctele de vedere cum este cea de la Acer.

Acer Aspire 8943G-434G64Mn este un model de notebook la care foarte mulți prieteni sau colegi ar rămâne

cu gura căscată. Ecranul imens de 18,4 inchi ce afișează o rezoluție nativă de 1920 x 1080 este acoperit cu un capac realizat dintr-un aliaj metalic, foarte elegant și... rezistent. Imediat sub acesta se găsește o tastatură foarte aerisită și comodă.

Lângă ea se află touchpad-ul, de culoare neagră, ce are suprafața de atingere deosebit de lucioasă. Nu știu dacă este un lucru foarte bun, însă dă extraordinar de bine la imagine când se activează funcțiile multimedia ale notebook-ului. Pe suprafața touchpad-ului se proiectează foarte elegant câteva pictograme sugestive ce au rol de control al playerului multimedia.

Suprafața generoasă a ecranului și configurația hardware foarte echilibrată fac cu siguranță din Acer Aspire 8943G-434G64Mn un candidat excelent în categoria desktop replacement. Ca să vă faceți o idee despre ce e vorba, începem cu procesorul Intel Core i5 ce rulează la frecvența de 2,26 GHz, continuăm cu chipset-ul grafic ATI HD SB50 cu 1 GB de

memorie GDDR3 dedicată și terminăm cu numărul celor 4 GB de memorie RAM de tip DDR3.

Stocarea datelor se face pe un HDD de 640 GB, iar conexiunea la Internet o putem face fie prin intermediul portului Ethernet compatibil 10/100/1000 Mbps, fie wireless prin intermediul unui modul compatibil cu standardul 802.11 b/g și n.

Acer Aspire 8943G-434G64Mn are în dotare o baterie de tip litiu-ion cu 8 celule, însă eu o consider o soluție semi-portabilă și nu voi insista asupra acestui aspect.

Dacă încă nu v-ați aruncat calculatorul de la fereastră, o puteți face chiar acum deoarece acest model de notebook este deja pe piață.



Seagate GoFlex TV HD Media Player

Simplu, eficient și HD

Seria FreeAgent GoFlex de la Seagate are în componență un nou membru. De această dată nu este o soluție mai trăsnetă de stocare de date, ci un soi de media player capabil să redea conținut HD pe un LCD TV sau plasmă. Seagate GoFlex TV HD Media Player pune la dispoziția utilizatorilor un repertoriu întreg de funcții,

care mai de care mai interesante. Playerul video știe toate formatele video existente. Pentru că materialele high definition sunt la mare căutare și din ce în ce mai apreciate, Seagate a inclus și posibilitatea de a reda fișiere în format MKV sau DivX HD. Celelalte funcții sunt standard. Playerul MP3 sau albumul foto sunt opțiuni care se întâlnesc la

majoritatea playerelor de acest gen. Streaming-ul de materiale audio-video de pe serviciile oferite de YouTube, Netflix, Mediafly, Paramount, VTuner, Picasa sau Flickr este cu adevărat interesant. În caz că doriți să vizionați ceva anume, puteți încărca conținutul favorit fie pe un stick, fie pe un HDD extern. Seagate GoFlex TV HD Media Player dispune de 2 porturi USB în care se poate conecta orice device de stocare. Nu au uitat însă nici de legătura cu soluțiile de stocare proprietate Seagate, astfel că sub căpăcelul frontal se găsește un conector SATA în care se pot introduce direct HDD-urile din seria GoFlex sau GoFlex Pro ultra-portabile drive.

Telecomanda este simplă, cu butoane puține, dar eficiente. Ar mai fi loc de îmbunătățiri la capitolul ergonomie, însă spre deosebire de telecomenzile altor modele de media playere, aceasta poate fi utilizată ireproșabil.



Ofertant: Partenerii Seagate, Preț: 599 lei

D-Link DAP-1350

Router de buzunar

Dacă tot ne-am învățat să circulăm la braț cu tabletul nostru laptopul, de ce să nu luăm și câteva jucării on accesoriu ca să facem călătoria mai plăcută? De exemplu, compania D-Link oferă un device de networking multifuncțional, de mici dimensiuni, ce ne permite să facem o grămadă de chestiuni pe care în mod obișnuit nu le-am putea face oriunde și mai ales oricând. Prima sa funcție este de router wireless. Dacă se întâmplă să ajungi într-un loc unde există posibilitatea de a te conecta la internet prin intermediul unui cablu de rețea, atunci cu acest router îți poți crea propriul hotspot și te poți bucura de libertatea astfel obținută. D-Link DAP 1350 este compatibil cu standardul wireless „N”, ceea ce înseamnă că permite un transfer de date la viteze foarte mari. Un alt scenariu în care poate fi utilizat este acela în care joacă rolul unui client wireless. Cu ajutorul lui poți conecta orice device sau echipament de rețea ce dispune doar de un port Ethernet la o rețea wireless existentă.

Există și varianta în care ești împreună cu prietenii și vrei să transferați date între voi sau să puneți baza unui joc în multiplayer. Pentru a ajunge rapid în această schemă, apelați la ajutorul unui buton de pe partea superioară a device-ului și îl comutați în cel de-al treilea mod: access point. Astfel vă puteți încheia rapid o rețea cu pri-



etenii. Tot ce rămâne de făcut este să setați trei parametri: numele rețelei wireless, frecvența și parola de acces.

La capitolul securitate, D-Link DAP 1350 stă foarte bine. El oferă cele mai noi sisteme de protecție și algoritmi de criptare a datelor ce pot fi transmise.

Ca orice device care se respectă, are în componență un port USB. Menirea lui este aceea de a oferi tuturor clienților conectați la acest router posibilitatea de a accesa o imprimantă sau un device extem de stocare. Există și varianta în care același port USB poate fi utilizat ca sursă de alimentare auxiliară în cazul în care nu aveți posibilitatea de a-l alimenta la o priză electrică.

Ofertant: Paronell D-Link, **Preț:** 127 Lei

HP Photosmart Plus B210a All-in-One

Succes după succes



Nu demult, vorbeam de avantajele pe care le poți avea cu o astfel de multifuncțională HP. Pentru că utilizatorii devin din ce în ce mai motivați, cei de la HP s-au gândit să facă o multifuncțională și mai avantajoasă, performantă și mai simplă de utilizat. De aici rezultă și plusul din denumire. Odată cu acest nou model, producătorii garantează o viteză mai mare de imprimare, calitate și mai bună a documentelor scanate și, nu în ultimul rând, o utilizare mult mai facilă mulțumită ecranului TFT de 3,45 inch de tip touch-screen încorporat. Pentru a utiliza device-ul există varianta clasică de a-l conecta la un PC prin intermediul unui cablu USB sau soluția mult mai elegantă ce permite conectarea imprimantei direct la o rețea de calculatoare grație unui modul Wi-Fi încorporat. În cazul în care realizați corect setările de rețea și multifuncționala poate

accesa conexiunea la internet, automat aveți acces la o nouă serie de funcții și opțiuni. Una dintre aceste funcții este cea de imprimare prin e-mail. La prima conectare a device-ului la internet, automat i se alocă o adresă de e-mail destul de complicată ca denumire. În această situație, un cunoscut, prieten, rudă sau chiar voi puteți să imprimați documente sau fotografii de oriunde ați fi printr-o simplă trimitere a unui e-mail la adresa imprimantei. În funcție de conținutul trimis, imprimanta selectează automat tipul de hârtie pe care să se realizeze imprimarea. În cazul unui document se folosește hârtia standard format A4, iar dacă e vorba de o fotografie, atunci se va apela automat la tăvița secundară ce se alimentează cu hârtie foto specială. Pe lângă documentele clasice cu care lucrăm zilnic, putem imprima și tot felul de etichete, semne de carte, imagini de colorat, portative, hârtie cu marcaje speciale etc. Acestea sunt transferate de pe site-ul producătorului în momentul în care le accesăm pe ecranul multifuncțional. Viteza maximă de imprimare este de 32 de pagini pe minut în mod alb-negru și scade la 30 de pagini pe minut în cazul în care este cerută și implicarea cartușelor color. Această viteză se atinge în situația în care se folosește modul draft de imprimare. În modul normal de imprimare a unei pagini A4 timpul aproape că se dublează. Calitatea imprimării este una bună chiar și în condițiile în care apelați la imprimare foto.

Ofertant: HP Information Center, **Preț:** 199 Lei

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

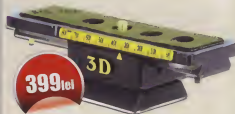
Cum să realizezi FOTOGRAFII 3D?

1. Citește ediția specială a revistei FOTO-VIDEO digital cu ochelari 3D



coperta (verso) în format 3D + un amplu articol semnat Mihai Moiceanu, cu și despre fotografia 3D

2. Folosește dispozitivul pentru realizarea fotografiilor 3D



(pachetul conține și două perechi de ochelari 3D)

3. Comandă la un preț special ochelari 3D (la bucată, la 10 sau 100 de bucăți)



pentru vizualizarea în relief a fotografiilor 3D (imaginilor stereoscopice)

Detalii pe www.chip.ro/shop

Garmin Nuvi 3760T

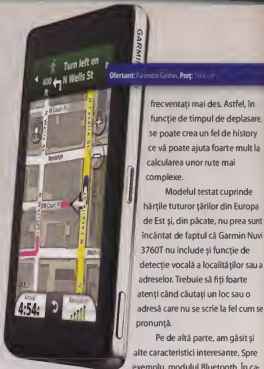
Ai toate drumurile la vârful unui deget

Oamenii înțelepți aveau o vorbă: drumul cel mai scurt este cel cunoscut. În epoca modernă, această zicală nu mai este valabilă dacă ai la îndemână o astfel de bijuterie de GPS. După cum se laudă și cei de la Garmin, Nuvi 3760T este cel mai tare model produs de ei. E suficient să-l ții puțin în mână și să așturi o privire pe toate părțile. Vel constată că e o diferență enormă între acesta și restul aparatelor GPS existente pe piață. Se observă rapid că Garmin și-a dat toată silința pentru a realiza un produs de top. Calitatea materialelor folosite și felul în care sunt realizate finisajele, atenția la detalii sunt doar câteva caracteristici care, pe mine unul, m-au convins. O surpriză și mai plăcută am avut atunci când l-am pornit. Aproape că nu îmi venea să cred că de luminos era ecranul său de 4,5 inch și cât de clar erau afișate toate iconițele și meniurile aplicației de navigare. După câteva



clirci l-am configurat și personalizat pentru

a-mi afișa meniurile așa cum îmi doream și în limba autohtonă. Interfața este foarte prietenoasă și incredibil de sugestivă. Datorită faptului că și funcția de touchscreen ecranului răspunde foarte bine la comenzi, îi avantajează deopotrivă și pe cei foarte avansați, dar și pe cei care pun pentru prima oară mâna pe un astfel de device. A fost o zi cam moroasă și bănuiesc că din această cauză l-a luat ceva mai mult timp să dea de urma primilor sateliți. Odată această procedură încheiată, m-am apucat de realizat diverse rute. Algoritmii de planificare al traseelor, din câte am constatat, este unul nou. Se pune accentul și pe condițiile de deplasare, mai ales pe traseele pe care le



frecvența mai des. Astfel, în funcție de timpul de deplasare, se poate crea un fel de history ce vă poate ajuta foarte mult la calcularea unor rute mai complexe.

Modelul testat cuprinde hărțile tuturor țărilor din Europa de Est și, din păcate, nu prea sunt încântat de faptul că Garmin Nuvi 3760T nu include și funcție de detecție vocală a localităților sau a adreselor. Trebuie să fiți foarte atenți când căutați un loc sau o adresă care nu se scrie la fel cum se pronunță.

Pe de altă parte, am găsit și alte caracteristici interesante. Spre exemplu, modulul Bluetooth. În cazul în care persoana de la volan este mai vorbărească, i se oferă posibilitatea de a „împerechea” telefonul cu acest GPS, obținând astfel un sistem hands-free foarte util. Nici playerul MP3 inclus nu este de lepădat, mai ales că playlist-ul poate fi ușor actualizat în momentul în care conectați GPS-ul la PC pentru a-i face update-urile pentru hărți.

Lista cu bunătăți nu se oprește aici, ba dimpotrivă. Ea este incredibil de lungă, însă majoritatea funcțiilor se referă strict la partea de navigație cu diverse informații cu privire la restricțiile de viteză din anumite zone, localități sau de pe autostrăzi.

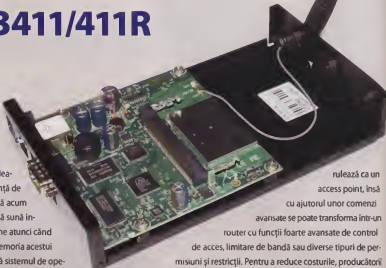
RouterBOARD RB411/411R

Be the master!!!

În majoritatea situațiilor în care cineva dorește să-și îmbunătățească rețeaua de acasă sau de la birou, alegează la primul raft cu echipamente de gen din cadrul magazinelor de electronice sau al hypermarket-urilor. Gama de oferte este de obicei pentru toate gusturile și pentru toate buzunarele. Pentru a fi cât mai ușor de folosit și de implementat, aceste echipamente sunt „aranjate” de către producători ca din 2-3 clicuri să fie instalate și complet funcționale. Este un lucru excelent, în avantajul tuturor și satisface nevoile majorității clienților. Cei mai pretențioși poate nu vor fi la fel de încântați. De multe ori, s-a întâmplat ca funcții sau opțiuni de finețe să dispară complet din meniurile acestor echipamente. În astfel de situații, încercăm să apelăm la alte soluții.

RouterBOARD oferă o mulțime de echipamente în special dedicate networking-ului, ce pun în mâna administratorilor adevărate aplicații, funcții și opțiuni ce le permit să administreze echipamentul până în măduva oaselor. Aceiași lucru se întâmplă și cu această plăcuță pe care sunt incluse un conector Ethernet, un port serial pentru

configurare, un modul Wi-Fi, 32 MB RAM și un procesor Atheros ce rulează la o frecvență de 300 MHz. Până acum sună bine, însă sună incredibil de bine atunci când vă zic că în memoria acestui device rulează sistemul de operare RouterOS al celor de la MikroTik. Administrarea echipamentului se poate realiza prin mai multe metode, în funcție de posibilitățile de acces la acest echipament. Fie că se poate configura prin intermediul portului serial, iar în caz de configurare de la distanță se poate apela la o interfață text prin teletext sau grafic prin intermediul unui utilitar proprietar. Ca funcții de bază, RouterBOARD RB411/411R



rulează ca un access point, însă cu ajutorul unor comenzi avansate se poate transforma într-un router cu funcții foarte avansate de control de acces, limitare de bandă sau diverse tipuri de permisiuni și restricții. Pentru a reduce costurile, producătorii îl comercializează ca atare, însă dacă se dorește, se poate achiziționa separat o carcasă metalică ce-i conferă o protecție suplimentară. Alimentarea se poate face clasic, cu ajutorul unui adaptor de priză, sau prin intermediul portului Ethernet grație funcției PoE.

Ofertant: vobis.ro, Preț: 47€ (în RB411 carcasa metalică)

Logitech G510

Chemați artileria „G”rea!

Ofertă: Tastatură Logitech G510

Toleranța noastră are o limită. Cât credeți că putem să rezistăm pe metereze când suntem nevoiți să lucrăm cu echipamente și device-uri ce încercăm să înțelegem? Poate din punct de vedere fizic ar mai duce-o ceva timp, dar moral sunt de-o dreptul terminote. Poate oja s-ar plînge unui gomeri din primo linie de otoc atunci când sunt nevoiți să lupte pentru țară și mândria proprie de jucător profesionist.

Unul dintre cele mai puține echipamente de tip sol-sol tocmai a ieșit de pe linia de asamblare a halelor Logitech. Este o tastatură destinată lucrului extrem, unde se cer precizie și timpi extraordinari de mici de reacție. Ea poate fi utilizată în orice condiții de iluminare. Dacă lucrați în modul stealth pe o beză cruntă, cu Logitech G510 poți să îți controlezi acțiunile prin simpla apăsare a unui buton ce automat va ilumina întreaga suprafață a tastelor. Grație tehnologiei LED și unei aplicații ce însoțește această tastatură se poate seta de la nivelul de iluminare a tastelor până la nuanța care credeți că vă favorizează în timpul misiunilor. Spre deosebire de alte modele de tastaturi, G510 funcționează incredibil chiar și atunci când e nevoie să apăsați mai multe taste în același timp. Acest avantaj este unul care poate face diferența în cazul în care vreți să realizați tot felul de combinații fatale. Pe de altă parte, există și posibilitatea de a crea anumite macro-uri. În funcție de jocul sau aplicația pe care o rulați, se pot salva anumite operațiuni pe care în mod normal ar trebui să le faceți prin apăsarea unor combinații de taste. În partea stângă, se găsesc o serie de 18 G-butoane frumos aliniate dedicate acestui scop. Astfel, la apăsarea unuia dintre aceste butoane se poate efectua o comandă pentru care în mod normal ar fi trebuit apăsate vreo 5-6 taste. Pentru a le programa, e nevoie să apelați la aceeași aplicație livrată cu tastatura. La distanță de câteva meniuri se oferă și posibilitatea de a sorta informațiile ce pot fi afișate pe display-ul LCD inclus al tastaturii. Pe acesta se pot afișa informații cu privire la starea PC-ului, detalii ce țin de documente și e-mailuri și, nu în ultimul rând, informații in-game. Logitech GamePanel LCD este direct responsabil cu recensământul jocurilor din care se pot extrage informații vitale ce pot fi afișate pe



acest display.

Tastatura

Logitech G510 este capabilă

să realizeze și partea de management al sistemului audio. Lângă atractivul display LCD se pun la dispoziție o serie de conectori audio în care se pot conecta o pereche de căști și un microfon. În imediata vecinătate există două butoane cu ajutorul cărora puteți activa sau dezactiva microfonul sau sunetul din căști.

Prezența butonului „gaming” de pe tastatură mi se pare a fi o idee excelentă. Acesta are rolul de a comuta tastatura în modul de joacă și prima măsură pe care o ia este aceea de a dezactiva tastele „Windows” și „properties”, adică tastele dintre (ctrl) și (alt). O apăsare accidentală a acestora taste fie îți activează tot felul de minunății, fie te scoate din joc și te întâmpină cu lista aplicațiilor din meniul de „start”. Vă dați seama că în acest interval se pot întâmpla o mulțime de lucruri în cadrul jocului sau, și mai rău, se poate finaliza cu un mesaj de eroare. Așadar, încă un punct pentru vedeta G510.

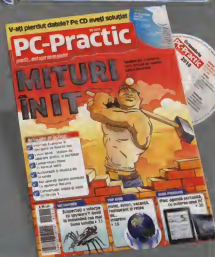
Din păcate, cei de la Logitech nu au mai inclus în acest model de tastatură și un hub USB ce ar fi facilitat un acces mai rapid în cazul în care ați fi vrut să conectați un device USB la computer. Oricum, prioritățile sunt altele și, ca de obicei, putem spune că avem încă un produs care ne poate aduce avantaje deosebite indiferent de nivelul de pregătire pe care îl avem în domeniul jocurilor.



Bogdan5

PC-Practic

practic... mai ușor să găsești



Clarifică zvonurile care circulă pe seama calculatoarelor!

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online
revista pe
www.chip.ro/librarie

Titlu: Regii nisipurilor

Autor: George R.R. Martin

Colecția: Nautilus

George R.R. Martin s-a născut în 1948 la New Jersey și a absolvit jurnalismul cu summa cum laude la Northwestern University, Illinois.

În anii '70, George R.R. Martin a scris o serie de nuvele, printre care și Regii nisipurilor (1979), pentru care i-au fost decernate Premiile Hugo și Nebula, apoi a continuat cu romane SF, fantasy și horror. În anii '80, a fost producător și scenarist în televiziune, editor al seriei Twilight Zone (Zona crepusculară) la CBS Television și producător al filmului Beauty and the Beast. Una dintre nuvelele sale a fost ecranizată sub numele Nightflyers. În 1996, Martin a început să scrie seria fantasy Cântec de gheață și foc (din care la editura Nemira au apărut Festivalul Ciorilor, Iureșul săbiilor, Încleștarea regilor și Urzela tronurilor). Seria este alcătuită din șapte romane, dintre care trei se află încă în stadiul de proiect (A Dance with Dragons, The Winds of Winter și A Dream of Spring). Seria Cântec de gheață și foc este considerată o capodoperă a genului, după trilogia Stăpânul inelelor de J.R.R. Tolkien, drepturile cinematografice fiind deja achiziționate de HBO, care intenționează realizarea unui serial în scurt timp.



gia și franchisele «strivirilor» sunt remarcabile.”

Library Journal

„Martin aduce în textele sale sentimentul copleșitor al vastității – infinitatea cosmosului – și-l face pe cititor să perceapă în mod acut fragilitatea și caracterul aleatoriu al vieții.”

The New York Times Book Review

Premiile Hugo, Locus și Nebula

„Martin își umple universul cu minuni barocce; povestirile lui sunt sumbre, deosebit de puternice, cu accente hâriș, dar pline de minunății și prafunzime filozofică.”

Asimov's Science Fiction Magazine

„Un valum care demonstrează că maestrul epopeilor fantasy este la fel de iscusit și în arta ficțiunii scurte. Foarte interesant pentru cel mai dur dintre scriitorii realității de fantasy, multe texte au în centru necesitatea iluziei, care este însă lue strivită de realitatea indifereentă. Iar povestirile nu sunt deloc deprimate, întrucât ener-

CÂȘTIGĂTORII LUNII AUGUST

Cei cinci câștigători al concursului NEMIRA, ediția august 2010, ce a avut ca premii cinci romane Zburătorii nopții de George R.R. Martin, sunt următorii: Petrea Vlad din Blaj, Popa Cornel din Cotești, Ichim Dănuț din Iași, Burnescu Alexandru-Robert din Tîrgu-Jiu și Clopa Cristian Mihai din Constanța.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emmanuel.nemira.ro sau la numărul de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



Se făcea că într-o după-amiază însoțită din vara lui 2008 mă uitam la a doua parte din Grindhouse, pe care nu o văzusem: Planet Terror. Acesta începea cu un trailer fals la filmul „Machete” realizat într-o manieră paradocică pentru a ilustra ridicolul din însăși ideea existenței unui asemenea film. Cu toate acestea, înainte să petrec aproape două ore cu gura căscată la Planet Terror, o capodoperă a mediocrității și kitsch-ului intenționat, am spus despre Machete, filmul acesta trebuie să existe.” Și am fost ascultat. Am urmărit pe YouTube trailerul pe măsură ce apăreau și filmul devenea tot mai anticipat de către mine. Nume sonore ca Robert De Niro, Stephen Seagal, Jessica Alba, Michelle Rodriguez începeau să-și facă apariția în distribuția filmului. Și a venit. Și l-am văzut. Pentru cine nu știe deja, Machete este un film biografic despre viața lui Danny Trejo (sau cel puțin teribil de aproape, la cum arată omul acela). Personajul său este un fost agent federal mexican lăsat să moară într-o manieră tipică tâmpită de către „movie bad guy” Stephen Seagal (în rol de lider al unui cartel mexican de droguri). Trei ani mai târziu e în Texas, lucrează ca zălea în mijlocul

Câștigă unul din cele cinci romane Regii nisipurilor de George R.R. Martin răspunzând la întrebare:

În ce an a scris George R.R. Martin nuvela Regii nisipurilor?

- ▶ 1950
- ▶ 1979
- ▶ 1999

☐
☐
☐

Nume, prenume										
Cod numeric personal										
Str.	nr.	bl.	sc.	et.						
Localitate										
Cod Poștal										
Județ										
Telefon										
e-mail										

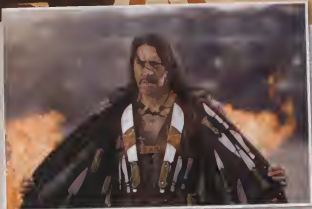


Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, CP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 noiembrie 2010. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna decembrie 2010 a revistei.

Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura 3 D Media Communications SRL, în scop statistic, pentru trimiterile de comunicații comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



film



tensiunilor rasiale dintre texani și mexicani, cu paiele puse pe foc de către senatorul corupt interpretat de De Niro și rețeaua de rezistență condusă de Michelle Rodriguez. O mai avem pe agenta de la Imigrări Jessica Alba și un traficant de droguri care îi înscenează lui Machete o crimă fără să știe că s-au „pus” cu mexicanul care nu trebuie. Filmul e un șir continuu de acțiune ridicolă, momente amuzante prin absurditatea lor intenționată și cea mai sinceră autironie pe care am văzut-o vreodată. Machete e un film care reușește tot ce își propune și nu își propune să își propună nimic. Am fost în ultima vreme la filme de la care am ieșit ba pus pe gânduri, ba criticând cu bune și rele, ba înjurându-l pe Ridley Scott, dar de mult nu am mai văzut un film la care pur și simplu să mă distrez, ca la Machete. Îl recomand oricărui fan al lui Rodriguez, oricărui fan al filmelor de acțiune și oricărui om care poate să meargă la un film cu mintea deschisă și fără să aștepte nimic altceva decât... ceea ce arată și trailerule. Machete.



Rubrică
susținută de



O poză

Pentru că vă trebuie și altceva decât site-uri pline de prostii cu care să vă umpleți timpul, luați doar o poză. Ce naiba, face cât o mie de cuvinte.



<http://www.pd-photooftheday.com/2010/09/6388>

Feri pe apă.



<http://www.baekdal.com/design/logorama-pulp-fiction-for-brands>

Cum ar arăta lumea dacă ai vedea doar mărcile ce te înconjoară?



<http://www.spiritling.com/profile/avasol/content/1573#t=profilecontent;c=1573>

Uite cum poți cânta la o chitară cu trei corzi.



LIFESTYLE

<http://coolmaterial.com/roundup/if-historical-events-had-facebook-statuses/>

Dacă ai fi avut Facebook din totdeauna, oare ce statusuri și mesaje și-ar fi trimis lumea?



COOL MATERIAL

Pentru ca tu să obții **FOTOGRAFII SPECTACULOASE**
Îți oferim **84 de PAGINI** cu și despre fotografie



Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO**
pe parcursul întregului an

Detalii pe **fotoworld.chip.ro**

Librăria
CHIP
ONLINE CO
Comandă online revista pe
www.chip.ro/librerie



ABONEAZĂ-TE acum SIMPLU și RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul

7555

și ești abonat pe

3 luni

la una din revistele:

CHIP CD / Foto Video / PC-Practic

Pret: 6 EUR + TVA

În rețeaua Orange

Pret: 6.1 EUR + TVA

În rețeaua Vodafone.



Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul

7441

și ești abonat pe

6 luni

la una din revistele:

CHIP CD / Foto Video / PC-Practic

Pret: 10 EUR + TVA

În rețeaua Orange

Pret: 10.1 EUR + TVA

În rețeaua Vodafone.

Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul

7666

și ești abonat pe

3 luni

la una din revistele:

CHIP DVD / LEVEL

Pret: 9 EUR + TVA

În rețeaua Orange

Pret: 9.1 EUR + TVA

În rețeaua Vodafone.



Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul

7443

și ești abonat pe

6 luni

la una din revistele:

CHIP DVD / LEVEL

Pret: 15.1 EUR + TVA

În rețeaua Vodafone.

Detalii pe: www.chip.ro/sms

ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista

www.chip.ro/librarie

LEVEL

economisești

34%

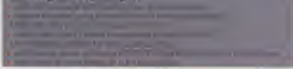
față de prețul
de copertă

Abonament „START”

Revista	Dorești abonamentul să înceapă cu luna	Număr abonamente comandate	Pret unitar abonament	Total (nr. abonamente x pret unitar abonament)
CHIP cu CD	6 apariții		40.00 lei	
CHIP cu CD	12 apariții		72.00 lei	
CHIP cu DVD	6 apariții		60.00 lei	
CHIP cu DVD	12 apariții		112.50 lei	
LEVEL	6 apariții		69.00 lei	
LEVEL	12 apariții		119.00 lei	
PC PRACTIC	6 apariții		39.00 lei	
PC PRACTIC	12 apariții		75.00 lei	
FOTO VIDEO Digital	6 apariții		49.00 lei	
FOTO VIDEO Digital	12 apariții		95.00 lei	
Total general de plată:				

Completai online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat postal) pe e-mail la adresa abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-750511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:



Denumirea firmei / C.U.I. _____

Nume, prenume _____

Vârsta _____ Ocupație _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____

Localitate _____

Cod Poștal _____ Județ _____

Telefon _____ e-mail _____

Am plătit: _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abon. cu codul _____ semnatura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați
online talonul
la adresa www.chip.ro/librarie sau
să trimiteți talonul alăturat prin fax
la 0268-418728 sau prin e-mail la
abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Conținutul acestui formular este de acord cu informațiile menționate mai sus și se constituie în baza de date a 3D Media Communications SRL, cu înțelegerea că pentru activarea și utilizarea serviciilor de abonament este necesară prezentarea la ghișeu a art. 12.18 din Legea 677 din 2001 (dispozitiv de utilizare a datelor personale), de acord, de înțelegere, de consimțământ, de a nu fi subiect al deciziilor individuale de a nu avea acces. Pentru orice altă activare a serviciilor vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa: 3D Media Communications SRL, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3D Media Communications a fost înregistrată în Registrul de comerț și a produsului de date cu caracter personal al ANRP-PDPC cu numărul 4702.

SID MEIER'S CIVILIZATION V



Cucereste și stăpânește lumea, formând și cărmuind o civilizație de la începuturile ei până în era spațială, provocând războaie, folosind diplomația, descoperind noi tehnologii și luptând de la egal la egal cu unul dintre cei mai mari lideri din istoria omenirii. Construiește cel mai puternic imperiu din toate timpurile.

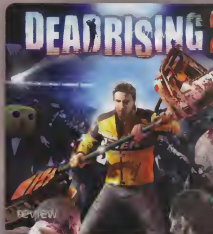
Samus is back!



review



review



DEAD RISING 2

review

Fotbal ca la ei acasă

Scularea morților. Part Deux



În luna octombrie veți putea citi:

CHIP 200

200 de numere care au trecut în revistă toate momentele importante din IT-ul românesc și mondial din ultimii 20 de ani!

Secrete în Windows 7

CHIP a săpat și a descoperit adevărate comori în noul sistem de operare de la Microsoft

Muzică online

Nu mai faceți colecții de sute și sute de GB. Există servicii de streaming de muzică on-demand, care ne aduc aproape orice piesă dorim să ascultăm. CHIP vă spune care sunt cele mai bune.

Orange Young distracție la nesfârșit



Eminem

muzică nelimitat, bonus la reîncărcarea de 7 euro

Din valoarea reîncărcată, activează-ți opțiunea de 7 euro și ai:

- SMS nelimitat în rețea
- acces nelimitat la Facebook, Yahoo! Mail și Messenger
- 1000 de minute în rețea
- 60 de minute naționale

Orange Young ► nelimitează-te

www.orange.ro

opțiunea promoțională de 7 euro poate fi activată până la 23 noiembrie 2010,
TVA aplicabil la cumpărarea cartelei SIM

